NH
Insanity Naked Hunter
INSANITY DVD SERIES
誰もがあきらめた前人未到の攻撃に
今、最狂の2人が挑む!!
the lunatic
鋳薔薇
I BA RA

INSANITY DVD

the lunatic

鋳ᴵ薔ᴮᴬ薇ᴿᴬ

Contents

設定資料
Setting Data
カラーイラスト

カラーイラスト

カラーイラスト

カラーイラスト

カラーイラスト

カラーイラスト

キャラクターイラスト

メイディ＝ローズ

搭乗機体：オレンジ・メイアンディナ
五女。空挺部隊指揮統括担当。
末っ子で甘ったれ。楽天家だが芯の強い一面もある。
姉妹の中では特にミディと仲がよく、
街を襲っては、その被害をミディと競っている。
一人称は「メイディ」

Meidi Rose

キャラクターイラスト

ミディ＝ローズ

搭乗機体：グロワール・ドゥ・ミディ
四女。陸上部隊指揮統括担当。
いつも元気でさっぱりしている性格。
だが、仕事に関してはいまいち正確さにかける所がある。
姉妹の中でメイディと特に仲がよい。
被害の大きさをメイディと競ったりしている。
一人称は「ぼく」

キャラクターイラスト

カスミ＝ローズ

搭乗機体：ハナ・カスミ
三女。兵器生産担当。
おしとやかでマイペース。少々内にこもる傾向がある。
多少ガンコな所もあり、彼女がする兵器のデザインにおいて
気に入ったところは、他の誰がなんと言おうとも変えない。
一人称は「ワタクシ」

キャラクターイラスト

シャスタ＝ローズ

搭乗機体：マウント・シャスタ
次女。情報統括担当。
元気というより頑強、で武闘派。
考えるよりも先に行動するタイプで、
底抜けに明るくとてもおしゃべり。
一人称は「ワタシ」

Shasta Rose

キャラクターイラスト

レース＝ローズ

Lace Rose

搭乗機体：フレンチ・レース
長女。戦略立案担当。
物静かで、冷静というより冷淡。
感情を滅多に表に出さない。
ママ（テレサ）の計画を淡々とこなし、数々の街を灰にしていく。
一人称は「私」

キャラクターイラスト

テレサ＝ローズ博士

搭乗機体：アンブリッジ・ローズ
北欧で精密機械産業のもっとも進んだ国エーデルワイス。
その国の「皇立機械式義肢研究所」において
若年ながらも所長を勤めていた事もある女性。
研究所で起きた事故の責任をとり、
辞任した後暫くその消息を絶っていたが
ある日突然、5人の娘と刺々しい
機械兵団を引き連れ
エーデルワイス国を
蹂躙し始めた。
動機・目的は
現時点で
一切不明である。

キャラクターイラスト

ダイン

エーデルワイス国皇宮直属特殊部隊「ネゴシエーター」AGENT02
武機：ディオ・スピロッシ
冷静で淡々と命令をこなす。
感情を表に出すことがあまり得意でない性格だが、
今回のローズ・ガーデンの
凶行に対しての怒りと困惑は
彼をよく知らない人でも、
察することができるだろう。
「・・・何故・・・。」

ボンド

エーデルワイス国皇宮直属特殊部隊「ネゴシエーター」AGENT01
武機：シリスター・シミリス
感情を隠さずすぐに表に出してしまう性格。
ただその感情に任せて行動することは
滅多に無く、理性的に行動できる男。
だが、今回のミッションは
いささか感情的になっている事が見られる。
「テレサ・・・ローズ・・・。!?　まさかっローズ博士なのか!?」

メカイラスト

NEGOTIATOR
BOND & DYNE
French lace
5th
Guardian
Gloire-De-Midi
2ND
Guardian
3rd
Guardian
Hana-Kasumi
ドフトツァーバ
Duftzauber
Duftzauber

メカイラスト

STORY

～鋳薔薇　STORY～

時は19世紀。蒸気機関の発達で沸いている、北欧の国「エーデルワイス」
エーデルワイス国は特に、精密な機械技術産業に長けた国であり、その発展も目覚しい。
だが、暗雲はいつも突然に訪れる。
誰もが願わぬ時に。

その日は妙に煙たく、冷たい空気の朝だった。
かつて「テレサ・ローズ博士」と呼ばれていた女性は不敵に微笑む。

「汚らわしい地上を、人類を、全て壊してしまいましょう。
この世界をキレイにしてしまわなければ。
そうねその後は…地上一杯にステキなバラ園を作りましょう。」

「ワタシタチガ　キレイニ　シテアゲル」

5人の娘達と、刃の塊のような要塞と共に、テレサは侵攻を開始した。

「ローズ・ガーデン」と記された紋章の下
不気味に笑う鉄人の爪が建物を破壊し、空を覆いつくす飛行機の咆哮が大地を焦がす。
人々の悲鳴と立ち上る炎が要塞を照らし、さながらそれは
紅蓮の大地に咲く一輪の美しい花。

「ローズ・ガーデン」の勢いは物凄く、エーデルワイス政府軍は苦戦を強いられていた。
鎮圧どころかむしろ悪化を見せる戦況に、政府軍では手に余ると見たエーデルワイス皇宮は、
「ネゴシエーター」と呼ばれる皇宮特殊攻撃部隊に出動を命じる。

“直ちに武機を以って「ローズ・ガーデン」の殲滅にあたれ。”

密かに用意されていた“武機”

それはまるで、あの脅威に対抗する事を予測していたかのような力を有し、
まさにこの日を待ち望んでいたかのように、
まぶしく光を放っていた。

エンディング

ボンド・ダイン同時プレイエンディング

「テレサ・ローズ。あなたを逮捕する。」

皇宮め! 私の鉄人に人殺しをさせるくらいなら、むしろ私が地上を灰にする! …みんな嫌い。全部要らない…。だから地上をバラで敷き詰めるの。キレイだから…。

ボンドエンディング

皇宮に裏切られた復讐とはいえ、博士は許されないことをしたよ。子供の頃から、博士の技術はオレの左にも宿ってる。生きて罪を償ってくれ。本当に辛いイバラの道だろうが…。

ダインエンディング

博士、残念です。多分皇宮はバラが嫌いなんだ…。でも僕は感謝しているんです。処刑された僕に、こんなに立派な男の体をくれた。博士に感謝している人はたぶん多くいる事を、忘れないで…。

若林 明氏 Akira Wakabayashi【スペシャルインタビュー】Special Interview

魅力的なキャラクターデザインと、しっかりとした世界観で、ゲーム性以外の部分でもユーザーの心をがっちり掴んで離さない、ケイブ・シューティング。当然『鋳薔薇』も例外ではない。今回は、ゲームの設定やデザイン制作などを担当している株式会社ケイブの若林 明氏に、色々とお話を伺った。

INH：まずは、若林さんのお仕事の内容を具体的に教えてください。

若林：世界観の構築、登場キャラクターの設定、デザインコンセプトなど、ゲームのベースとなる部分の企画や制作をしています。

INH：今までに関わったタイトルを教えてください。

若林：『怒首領蜂』の頃、ケイブに入社しました。まず『怒首領蜂』の制作から入りましてその次に井上淳哉さんの下で『エスプレイド』『ぐわんげ』『プロギアの嵐』を制作し、以降のタイトルである『怒首領蜂大往生』『ケツイ 絆地獄たち』『エスプガルーダ』『虫姫さま』『虫姫たま』などは僕がメインで手がけました。

INH：『弾丸フィーバロン』と『エスプガルーダⅡ』には携わっていないのですか？

若林：そうですね。僕が携わっていないタイトルを言ったほうが早かったですね（笑）。

INH：では、今回のメイン『鋳薔薇』について携わった仕事を教えてください。

若林：やはりゲームの世界観構築や、キャラクター基礎デザインなどです。他にも列車などのモデリングもやっています。ポスター絵などの商業用イラストは、外部のイラストレーターである、コタニ：トモユキさんに自分が考えたイメージを伝えて描いていただきました。

INH：了解です。設定資料などを見る限り、若林さんの絵も非常に魅力的なのですが、若林さん自身がユーザーに露出の高い、ポスター絵などを手がけたりはしないのですか？

若林：ありがとうございます。やってみたいとは常々思ってますが、現状は他の制作業務もあるので無理そうかなぁ。あ、でも、今度ケイブからリリースされる【鋳薔薇オフィシャルイラストレーション】という本で、テレサの絵を描かせていただきました。

INH：なるほど、それは楽しみです。では次に、制作に関する質問なのですが、ケイブさんのシューティングゲームは、どれも世界観やキャラクター設定が非常に凝っていて、毎回ユーザーから絶大な支持を受けているわけですが、そういった世界観などの構築はどういった手順で行っているのですか？

若林：え～、たとえば『鋳薔薇』は、始めに「主人公男2人が女ボスと戦う」という核を漠然と決め、そこから映画なんかを参考にしつつ、徐々に広げていく感じです。主人公の「ネゴシエーター」設定などは、映画の007みたいな世界観をイメージしています。名前もそのまま「ボンド」ですし（笑）。

INH：なるほど。キャラクターも「一人称」の設定が全員あったりして物凄く凝っていますよね？この辺も狙って作っているのでしょうか？

若林：そうですねぇ。そんなに狙っているわけではないんですが。深く掘り下げていくと「こうかな？」みたいに沸いてくるという感じでし

ょうか。ただ、キャラクターを推すということは最初から考えています。またキャラクターの性格付けを細かく行っているうちに、徐々にゲーム全体が構築されていくことになったりもします。例えば、「テレサは人類に非常に憎しみがある」という設定を考え、そこから「刃物が付いた残忍なメカ」というふうに繋がったりして、モチーフが思いついたりするわけです。

INH：なるほど、わかりました。では次に、若林さんがキャラクターをデザインをするにあたって何か心がけていることはありますか？

若林：たとえば『虫姫さま』の敵キャラクターデザインをしているときなどは、本当にリアルに虫っぽいデザインをしてしまうと、ユーザーが気味悪がってしまうかな？　と思い昆虫図鑑を見ながら、ゲームに見合った虫を選んでみたりとか、あんまり毛むくじゃらの虫は平らなデザインに変更したりとか、必要最低限の気は使っています。

INH：なるほど了解です。では、次から『鋳薔薇』の設定やデザインについて色々とマニアックな質問をさせていただきたいと思います。ではまず、テレサの娘たちは全員血が繋がった姉妹親子なのでしょうか？

若林：いきなりですが秘密です（笑）。

INH：了解です（笑）。では次に、初期案から現在までにテレサのデザインが大幅に変更されていく経緯を簡単に教えてください。

若林：先ほども少し出ましたが、性格付けから「刃物」「薔薇」とアイデアが広がったためですね。「刃物」「薔薇」を付け加えるにあたり、今度は「もっとスタイリッシュなほうがよいだろう」と考えて、今のデザインにたどり着きました。

INH：「ゴスロリ」というキーワードもそうした経緯から生まれたのでしょうか？

若林：「ゴスロリ」はコタニ：トモユキさんとの打ち合わせの際に、コタニ：トモユキさんから出たアイデアでした。自分のほうでは、そこからゲーム全体のイメージカラーとして「赤（＝薔薇）」、と「白黒（＝ゴシック）」、というのを乗っけていった感じです。また、ローズガーデンは薔薇や自然を愛しているという設定から、敵キャラクターなどには「緑（＝自然）」を採用してたりします。

INH：では、ローズシスターズ制作の経緯を教えてください。

若林：これも漠然と「ひとつのボスキャラクターに対して女性が必ず1人登場する」という核を決めて徐々に広げていきました。性格付けが被らないよう意識しつつ、「冷血のレース」「外交的なシャスタ」「内向的なカスミ」という感じに、年齢の高いほうからある程度大まかに設定していきました。あとは元気と子供って感じの「ミディとメイディ」ですね。彼女らは一対として「仲良しコンビ」という感じで考えました。強いていうなら「つっこみのメイディ」「ボケのミディ」という感じですね。このあたりは、続編の『ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～』やWEB漫画、携帯ゲームの『対戦！ローズシスターズ』などでも確認できると思います。でも、ミディだけはなんか暴走気味ですけど（笑）。

INH：了解です。また、『鋳薔薇』が家庭用に移植される際に衣装が一部変更になっている理由を教えてください。

若林：大人の事情です。

INH：（笑）了解です。では若林さん自身、5人の中で気に入っているキャラクターはいますか？

若林：ミディは好きですね。カワイイですよね。あとはシャスタも好きです。

INH：わかりました。では次に主人公達について質問です。ボンドのエンディングで「オレの左」という表現が出てきますがこれは「ボンドの左眼」という意味でしょうか？

若林：秘密です。

INH：では同じく「子供の頃から」という表現の詳細に関しても……。

若林：これも秘密です（笑）。いつの日か発表する機会があれば明かします。あ、秘密ばっかりでもなんなので、ひとつ細かい初出しネタを明かすと、主人公2人は個々に自分の戦闘機に乗る用の鍵を持っているという設定があります。彼らが持っているのは銃ではなくその鍵です。

INH：なるほど。了解いたしました。では次にダインはなぜ処刑されたんですか？ また、「男の体」という表現から、処刑前はもしかして女性だったのではないか？　と推測できるのですが……。

若林：それは…………元ネタはIKD部長のアイデアなのですが、「ダインは性同一性障害」という設定となっています。で、テレサに首から下は機械の体を作ってもらったと。

INH：おお、なるほど、ありがとうございます。では次にメカデザインについて質問なのですが、敵キャラクターのプロペラやキャタピラまで「刃物」をモチーフにした理由を教えてください。

若林：先ほども少し話しましたが、テレサの「残忍」「人類を憎む」というキャラクター設定からイメージを膨らませた結果です。あと「刃物のキャタピラで地面を耕して、世界を破壊した後、薔薇を植える」という設定にも関わってきますね。ほかにも敵弾なんかも同様のコンセプトでデザインを決めました。

INH：敵弾といえば、ケイブさんのシューティングって敵弾の配色が作品ごとに異なりとても印象的なのですが、これも狙ってデザインしているのでしょうか？

若林：基本的に背景と被らないように、背景や爆発、自機の弾などに使用していないカラーで敵弾配色をしています。勲章などのアイテムの配色も一目で取っていいものだとわかるように、且つ、ウレシイ色にと。

INH：わかりました。では次に「鉄人ガーデニア」の設定について教えてください。

若林：人殺しを悪いこととこれっぽっちも思ってないメイディとミディの指令で動く残虐マシーンという設定になっています。

INH：では次に世界観に関して質問です。ローズガーデンは世界中を薔薇にしたあと、どうするつもりなのですか？

若林：人間への憎しみだけで彼女達は行動しているので人間を皆殺しにして、地球上を薔薇で埋めるだけです。もしかしたら、そのあとは仲間同士で殺しあって最後の1人は自殺するかもしれません（笑）。『ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～』のエンディングでも、その辺のエピソードを少し確認できます。

INH：ローズガーデンにはテレサ達6人以外に人間はいないのでしょうか？

若林：いないこともないですが、ほとんどロボットですね。また、あの世界には昔のテレサを知っている人達を中心に賛同者も少なからずいます。この辺は『対戦！ローズシスターズ』でテレサの教え子が出てきたりすることからも理解していただけると思います。

INH：ちなみにロボットたちの動力はすべて蒸気機関なのでしょうか？

若林：ですね。空に飛んでいるものも含めてすべて蒸気です。

INH：では次に、各ステージについて細かな設定があれば教えてください。まずはステージ1からお願いいたします。

若林：もともとエーデルワイスの人たちの工場地帯だったわけですが、そこをメイディが制圧して、ローズガーデンが武装して使用していると。

INH：では、ステージ2は？　あそこは油田のように見えますが？

若林：うっ……蒸気機関である以上あそこは、炭鉱とか金鉱です（苦笑）。タンクの中身はノーコメントということで（笑）。

INH：わかりました（笑）。では続いてステージ3は？

若林：渓谷です。ステージ2から資源を運んでいるという設定になっています。

INH：ではステージ4は？

若林：空の面ですね。主人公達がローズガーデンが上空制圧中のところに出くわして戦闘になるといった設定です。

INH：ステージ5は？

若林：城塞都市です。ここを拠点に、ローズガーデンが侵略を進めているという設定となっています。

INH：では最後にステージ6です。

若林：薔薇園ですね。ロボット達はここで作られています。先へ進むにつれて背景がメカっぽくなっていくのですが、そのあたりで製作途中の「鋳薔薇ロボ」が下に並んでいるのを確認できます。

INH：なるほど。また、ステージ6序盤に配置されている石像のモチーフはテレサなのでしょうか？

若林：あれは娘達です。

INH：了解です。では次に、細かい質問なのですが、ステージ1ボスの影の処理がやや不自然に感じるのですが？

若林：製作のスケジュールがタイトだったもので……影に見とれて、ミスってくれという罠です（笑）。

INH：わかりました（笑）。では次に『鋳薔薇』はステージクリア時の演出がかなり格好いいと思うのですが、この辺もこだわりがあるのでしょうか？

若林：あそこの場面のテーマは「粉砕」という感じです。パーツがバラバラになるのは、「倒した!!」というのがわかりやすく表現したかったからです。

INH：なるほど。では次に、キャラクターボイスに関してです。過去のケイブ作品よりも、本当によく喋る『鋳薔薇』ですが、制作に関して何か考慮したことはありましたか？

若林：ボイスは登場キャラクターたちを推したいという理由から採用しているアイデアのひとつです。とにかく、何らかの形でキャラクターを際立たせたかった。『虫姫さま』はキャラクターが常に画面に出ているのである意味わかりやすかったのですが。『鋳薔薇』の場合はそこをボイスのリアクションでカバーするという感じでした。

INH：今後の作品にもこういった「キャラクターを推していく演出」は採用していく方針なのでしょうか？

若林：そうですね。シューティングゲームの場合、あんまりメカばかりだと「難しそう」というイメージを与えてしまうのではないか、という危惧から、『怒首領蜂大往生』の開発をした頃から考えています。新規ユーザーを含め、より多くの人達にアピールしたいと思っておりますので「キャラクターを推す」ことは重要視してゲーム開発をしていますねぇ。

INH：わかりました。では次に、ボイスといえば今回、若林さんがダインの声優を演じた経緯を教えてください。

若林：他にやる人もいないだろうし、面白そうだったんで引き受けました（笑）。ちなみにボンドの声も社内の人間ですね。

INH：ダインを演じるにあたり気をつけたことはありますか？

若林：キャラクターのイメージが「冷静沈着なんだけど中身は熱い男」、言うなれば「アン○ロメ○瞬」みたいな感じの設定なので、その辺は意識して一生懸命やりました……で、あのザマです（笑）。

INH：ありがとうございました。では、最後に新作『ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～』について、聞かせてください。まずは、5姉妹の衣装変更については？

若林：『ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～』は最初から『鋳薔薇』とはイメージを大胆に変えるというコンセプトで制作をしていました。キャラクターの衣装変更も、その理由からです。今回のキャラクター衣装はコタニ：トモユキさんがデザイン担当をしていたのですが、レースの絵が上がってきたときは自分も驚きました（笑）。また、衣装だけでなく、全体の配色も明るい感じに変更しています。

INH：なるほど。侍女の服装が物凄くキワドイのですが、これもコタニ：トモユキさんのアイデアなのですね？

若林：いや～。いろいろ言い合って紆余曲折を経てあのカタチに……。

INH：ちなみに、ボンドとダインは登場しないのでしょうか？

若林：最初は「出そうか」という話もあったのですが、結局、2人には今回はお休みしてもらいました。

INH：了解です。では次に『ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～』は『鋳薔薇』と同一世界観なのでしょうか？

若林：そうですね。『ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～』は『鋳薔薇』の約1年後というストーリーになっています。エーデルワイスのネゴシエーターに逮捕されたテレサが、表向きには西欧平和維持連合に裁かれて辺境の監獄ヘレニウムに送られた、ということになっており、実は西欧平和維持連合加盟国セントーレアの裏の権力者ビッグ・バーンが見初めてさらっていた……というストーリーになっています。

INH：なるほど、ありがとうございました。こういった設定や世界観を深く理解していると、ゲームに対する取り組み方が変わってきますし、より一層『鋳薔薇』シリーズを楽しむことができると思います。新作『ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～』はゲームセンターで現在、絶賛稼動中です!!　未体験の方は今すぐゲームセンターでプレイしましょう!!

若林：あ、携帯ゲーム「対戦！ローズシスターズ」も宜しくお願いいたします！　こちらは時間軸的に「鋳薔薇」と「ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～」の間のストーリーで、6人目のローズシスターズが出てきます。まだプレイしてない方は是非!! CM恐縮でした（笑）。

INH：いえいえ、これからも「鋳薔薇」シリーズだけでなく、ケイブシューティングが、一層盛り上がっていくことに、いちユーザーとして期待しております!!　本日はお忙しいところ、貴重なお話を誠にありがとうございました。

若林：ありがとうございました。

鋳薔薇【ゲームシステム紹介】
Game System

このコーナーでは『鋳薔薇』におけるさまざまなデータを紹介していく。すでに判明しているものだけでなく、これまでには明かされてこなかった細かなデータも掲載してあるので、映像鑑賞またはプレイの際の参考にしてほしい。なお、本作における1フレームは60分の1秒となっている。

ゲームモードについて

『鋳薔薇』は通常モードのほかに2種類のゲームモードを選択することができる。どちらも上級者向けのモードとなっていて、一部の敵弾の色が赤くなっていたり、BGMが通常モードとは異なっているステージがある。

HARDER MODE選択コマンド
タイトル画面で↑を入力しながらスタート

EXTENDED MODE選択コマンド
タイトル画面で↓を入力しながらスタート

ゲームモード一覧

モード	内容
NORMAL MODE（ノーマルモード）	通常モード。
HARDER MODE（ハーダーモード）	高難度モード。全体的にランクが通常よりも高い状態でゲームが進行する。
EXTENDED MODE（エクステンデッドモード）	2周モード。1周目をクリアをすると再びステージ1から、1周目よりもランクが上昇している2周目がスタートする。

基本操作

本作では、1本のレバーとふたつのボタンを使用する。これらの役割について解説しよう。

自機の性能について

本作は1P側と2P側で使用できる機体が異なっている。これらはショットやボムの性能、移動速度、オプションの挙動などにちがいがある。

また、タイトル画面で各種ボタンを押しながらスタートすることで、それぞれ機体の性能を変更することができる。

1P側と2P側における機体性能差

1P シリスター・シミリス		2P ディオ・スピロッシ
	自機のやられ判定	
直線収束型	ショット	広範囲拡散型
高速で拡散する	ボム	低速で着弾地点に爆風が一定時間残る
レバーの入力方向と同じ方向に傾く 可動範囲は自機正面から外側に90度	オプションの挙動	レバーの入力方向と逆の方向に傾く 可動範囲は自機正面から外側に約140度
速い	移動速度	遅い

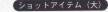
自機性能のカスタマイズ

	決定コマンド	スピード	オプション	ショット	ボム
typeA	スタートのみ	通常	すべて固定可能	通常	通常
typeB	A＋スタート	遅くなる	すべて固定可能	1P：より直線状に 2P：中央に少し収束	1P：より直線状に発射 2P：レバー入力方向と逆の方向に発射
typeC	B＋スタート	速くなる	左右のみ固定可能	1P：ショットの本数が減り中央の弾が貫通 2P：中央にさらに収束	1P：敵を追尾する 2P：自機を中心に全方向にばらまく
typeD	A＋B＋スタート	速くなる	後方のみ固定可能	1P：さらに直線状に 2P：広角3WAY弾	前方に巨大な爆風が一定時間残る

ショットについて

自機から発射される、いわゆる通常弾。おもに空中敵を破壊することで出現する2種類のショットアイテムを取得することでショットパワーが強化され、最終的には6段階まで増加する。また、特殊な条件を満たすことでスペシャルパワーアップとなり、より強力なショットを撃つことができるようになる。なお、Aボタンを押し続けたときのオート連射速度は、初期速度より速くボタンを連射することで速度が更新され、速めることが可能で、ミスをすると戻る。

ショットアイテムの種類

ショットアイテム（小）

◆ショットパワーアップの仕組み

ショットアイテム（大）は取得するとショットパワーが1段階上がり、ショットアイテム（小）は段階別に必要取得数が異なる。また、特殊な条件を満たすと、いずれの段階からでもスペシャルパワーアップ状態になる。

スペシャルパワーアップの発動条件

ショットアイテム（小）を5個連続で取得

ショットアイテム（小）取得時のパワーアップ条件

段階	必要数
初期段階→lv2	1個
lv2→lv3	2個
lv3→lv4	3個
lv4→lv5	4個
lv5→lv6	5個

無敵エフェクトについて

下記の条件を満たすと、自機の周りに一瞬オーラのようなもの（通称『無敵エフェクト』）が発生する。無敵エフェクトは演出だけでなく、攻撃判定が付いており、通常ボム判定（→P.30）で攻撃力が高い。また、敵弾をかき消す効果もあり、かき消した弾はバラに変化する。なお、通称こそ『無敵』とあるものの、厳密には無敵時間はなく、発生中でも耐久力のある空中敵に接触するとミスになるので注意したい。

無敵エフェクトの攻撃判定

1P

無敵エフェクトの発生条件

以下のうち、いずれかひとつでも条件を満たすと発生する。
- ボム使用時
- 波動ガン照準展開時
- 自機に変化があったとき（オプション装備時または変更時、ショットパワーアップ時、ボムストック（大）成立時、スペシャルフォーメーション発動時）

ボムについて

使用回数に制限がある強力な攻撃。効果範囲内にある敵弾をバラに変化させる効果があり、機体、タイプによって仕様が異なる。（→P.26）
初期状態はボムストック（小）20個。使用するとボムストック（大）1個を消費するが、ボムストック（小）が1個でもあれば使用可能。その際はボムストック（小）の個数が多いほど威力が高いが、ボムストック（大）消費時より威力は低い。おもに地上敵が落とすボムアイテム（小）を取得するたびにボムストック（小）が1個ずつ増加し、ボムストック（小）が40個になるとボムストック（大）1個になる。また、ボムアイテム（大）を取得するとボムストック（大）が1個増加。最大でボムストック（大）4個とボムストック（小）40個まで所持できる。
基本的に敵や破壊可能物はボムで破壊したほうが得点が高く、通常ボム判定以外では破壊できないものもある。（→P.52）

ボムアイテムの種類

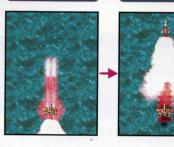
ボムアイテム（小）

ボムアイテム（大）

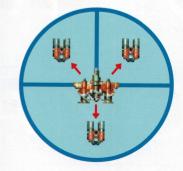
◆波動ガン

Bボタンを長押しすると、ボムストック（大）を1個消費して波動ガンが撃てる。このとき、自機の前方に射出グリッドが出現し、Bボタンを押しているあいだじゅう表示される。ここでBボタンを離すと弾が画面上方へと射出され、耐久力の高い敵に当たるとその場で炸裂し（耐久力の低い敵は貫通する）、爆風が出現。この爆風は弾が当たった敵に長い時間、密着して大ダメージを与える。また、弾が発射された軌道上には一定時間衝撃波が残るが、これには通常ボム判定（→P.30）の攻撃判定および敵の弾をバラに変化させる効果が付与されている。

波動ガン発射までの流れ

照準展開中　　発射

オプションについて

オプションアイテムを取得すると、そのたびに自機の左右と後方にオプションが1個ずつ、最大3個まで装備される。オプションの挙動は機体やタイプによって異なるが、共通する操作としてAボタンを押し続けているあいだはオプションの向きを固定できる。また、レバーがニュートラルのときはすべてのオプションが上を向き、レバーを上に入れると左右のオプションが外側に向く。オプションアイテムは7種類あり、それぞれ特有の攻撃方法を持つ。3個それぞれ別の種類を装備することもでき、オプションが装備される位置は装備したい方向からオプションアイテムを取得することで選択可能。ただし、3個までは同じ方向から取得しても他の位置に自動配置されるようになっている。

オプション配置の法則

オプションの種類

マシンガン

弾を単発で直線上に発射。

5way

5発の弾を扇状に発射。

ガトリング

弾を一度に数発まとめて発射。

ホーミング

敵を追尾するミサイルを発射。

ロケット

敵を貫通するミサイルを直線状に発射。

バーナー

射程距離に限りがある火炎を前方に放射。

ナパーム

当たると小爆発を起こす弾を直線状に発射。

各種オプションのさまざまな特色

マシンガンは空中ザコからも出現する基本的な装備。5wayは広範囲をカバーし、連射可能なので攻撃力も高い。ガトリングは弾と弾に隙間ができるのが難点。ホーミングは使いやすいが、出現箇所が極端に少ない。ロケット、バーナー、ナパームは攻撃力が高く、非常に強力だが、特殊判定オプションとなっていて、敵を破壊したときに得点が低くなってしまう。（→P.52）

◆スペシャルフォーメーション

特殊な条件を満たすことで4種類のスペシャルフォーメーションが発動する。発動すると通常のオプション操作ができなくなり、スペシャルフォーメーション独自の挙動になる。発動後にオプションアイテムを取得すると取得した位置のオプションは解除される。また、スタートボタンを押すことでも解除可能。

ワイド

発動条件
オプションアイテムを5個連続で取得してからオプションアイテムを取得する

オプションの挙動
左右のオプションが外側斜め45度に開いた状態で固定される

サーチ

発動条件
ボムアイテム（小）を5個連続で取得してからオプションアイテムを取得する

オプションの挙動
すべてのオプションが自動的に敵を狙って攻撃する

ローリング

発動条件
勲章を5個連続で取得してからオプションアイテムを取得する

オプションの挙動
左右のオプションが回転し続ける

バック

発動条件
ショットアイテム（小）を5個連続で取得してからオプションアイテムを取得する

オプションの挙動
すべてのオプションが後方に向く

得点について

本作の得点源にはさまざまなものが用意されている。得点できる状況を知り、どういった行動が高得点につながるのかをきちんと確認しておきたい。また、そのほかのボーナスギミックに関してはP.52からのデータベースにて詳しく記述してある。そちらもぜひ参考にして欲しい。

得点源① 敵を破壊する

登場するすべての敵にはそれぞれ基本点が設定されており、敵を破壊することで獲得できる。基本点は一部例外を除いてショット破壊とボム破壊で2種類設定されており、それぞれどちらの判定を持った攻撃で破壊したかで獲得できる得点が変わるようになっている。（→P.52）

得点源② 撃ち込み点

敵に攻撃を当てることで撃ち込み点を獲得できる。同時に複数の攻撃が当たった場合もきちんと計算されている。

当たった瞬間に消滅する自機弾＝1発につき10点

貫通弾、ナパーム、バーナー、ボンバー、波動ガンなど継続して当たり続けるもの ＝ 2フレームにつき10点（当たった瞬間に10点、2フレーム後に10点）

得点源③ かすり点

自機が敵弾にかすることでかすり点を獲得できる。同時に複数の敵弾がかすった場合もきちんと計算されている。

かすり点の仕組み

敵弾1発ごとに2フレームにつき10点

得点源④ 得点アイテム

◆勲章

ステージ内に隠されたボーナスギミック（→P.52）を発動させたり、おもに空中敵を破壊したときに出現。初期段階は100点で逃さずに取得し続けることで、19段階を経て最高10000点まで段階が上がっていく。1個でも逃してしまうと初期段階へ戻ってしまうが、画面内に1個でも残っていた場合は点数が継続される。これは段階を上げるときも同様で、すべて回収したうえで次の勲章を出現させないと段階が上がらないようになっているので注意したい。

空中敵を破壊したときのアイテム出現法則について

空中敵を破壊すると、下記のローテーションで各種アイテムが出現するようになっている。ショットアイテム（小）の次に勲章が出現することを覚えておけば、回収しやすくなる。なお、空中ザコは基本的に5機破壊するとアイテムが1個出現するようになっているが、通常ボム判定｛通常ボム、無敵エフェクト、波動ガン後方衝撃波、自機体当たり（復活後の無敵時間中含む）の4つが該当｝を持つ攻撃で破壊したときのみ、空中ザコを1機破壊するごとにアイテムが1個出現する。

｛ショットアイテム（小）→勲章→ショットアイテム（小）→勲章→マシンガン→｝×4
→ショットアイテム（小）→勲章→ショットアイテム（小）→勲章
→ショットアイテム（大）→最初に戻る

勲章の種類

100点	200点	300点	400点	500点	600点	700点
800点	900点	1000点	2000点	3000点	4000点	5000点
6000点	7000点	8000点	9000点	10000点		

◆バラ

おもにボムや波動ガン後方衝撃波によって消滅した敵弾が変化して出現。バラは4種類あり、敵弾1発につきオパール・ローズが1個出現。ルビー・ローズ以外のバラは同じ種類同士がぶつかると、合体して得点が1段階高いバラ1個に変化する仕組みになっている。

バラの種類

オパール・ローズ

100点

ガーネット・ローズ

200点

サファイヤ・ローズ

400点

ルビー・ローズ

800点

得点源⑤ その他のアイテム

得点アイテムである勲章やバラのほか、自機のショットパワー（スペシャルパワーアップ時含む）、ボムストック数、オプション装備数がそれぞれMAX状態のときに対応したアイテムを取得すると、点数を獲得できるようになっている。ただし、オプションは3つ装備した状態でオプションアイテムを取得しても、装備を変更した場合には点数を獲得できない。

MAX状態でアイテムを取得したときの点数

種類	得点
ショットアイテム（小）	100点
ショットアイテム（大）	1000点
ボムアイテム（小）	500点
ボムアイテム（大）	5000点
オプションアイテム	10000点

ランクについて

ランクとはゲーム難易度のことを指す。本作はプレイ内容によって、随時ランクが変動するシステムを採用している。攻略するにあたってとても重要なシステムなので、しっかりと把握しておきたい。ランクによって変動するものと変動の要因をまとめると以下のようになる。

ランクによって変動するもの【（）内はランク上昇時の変動内容】

・敵およびパーツの耐久力（高くなる）
・敵が弾を撃つ間隔（狭くなる）
・ステージ4ボスが繰り出すバーナーの角度（鋭角になる）
・空中ザコが出現する間隔（狭くなる）
・アイテムの落下速度（速くなる）
・ステージ5ボスが繰り出す全方向ロケット弾の速度（速くなる）
・ステージ6ボスが繰り出すローズ・バドの同時出現数（多くなる）

ランクが上昇する要因

・プレイ時間
・Aボタンを押す
・ショットを撃つ
・ボムを使用する
・波動ガンを発射する
・アイテムを取得する
・敵に接近して弾を封印する
・ステージ6ボスが繰り出すローズ・バドを破壊する

ランクが下降する要因

・ミスをする（残機数が少ないときほど下降幅が大きい）

ミスすると？

自機のやられ判定が敵や敵弾に接触するとミスになる。ミスをするとショットアイテム（大）1個と装備していたオプションがすべてアイテムとして放出される。その後、ショットパワーが1段階低くなり、ボムストック（小）が20個増加して復活する。残機がない場合はミス時に放出されるものに加えて、ショットアイテム（大）、ボムアイテム（大）、オプションアイテムがコンティニュー回数に応じて決まった数だけ放出されたあと、コンティニュー画面に移行。なお、コンティニュー後はショットパワーは初期段階に戻る。

ミスをすると自機の中心から爆風が広がっていき、触れた敵にダメージを与える通称『自機ボンバー』が発生する。

エクステンドについて

自機は特定の点数に達したり、1UPアイテムを取得することで1機ずつ増加していく。なお、1UPアイテムはステージ4である手順を実行しなければ出現しないので注意したい。

得点によるエクステンド

スコアが100万点を超えると1機
以降100万点ごとに1機ずつ自機が増加していく。
（工場出荷時設定）

1UPアイテムの出現条件

1UPアイテム

ステージ4中ボス（クローネンブルグ）を、翼端にある砲台の土台パーツ左右両方を破壊してから本体を破壊する（※2）

※2……途中でボムを使用したり、ミスをしても条件を満たしていれば、1UPアイテムは出現する。

鋳薔薇 IBARA【映像解説】

Image Description

ここでは本編映像においてプレイヤーが実行しているプレイの内容を解説していく。
映像中に流れるテロップやオーディオコメンタリーとともに鑑賞の参考にしてほしい。

※本記事や映像中のテロップは担当プレイヤーへの取材を基に作成しています。

攻略テクニック解説

本作でのスコア稼ぎにおける重要なファクターを紹介する。なお、1P機体は移動スピードが速く、貫通弾が強力なtypeCを選択。2P機体はプレイヤーのこだわりからデフォルト仕様であるtypeAを選択している。

◆残機潰し

本作は大まかに分けて、エブリエクステンド方式、ランクの存在、点数稼ぎにおけるボムの重要性という3つの要素が絡み合い、絶妙なゲームバランスを生み出しているのだが、その象徴ともいえるテクニックが残機潰しである。

一般的なシューティングゲームのようにミスをしないで進んでいくと、ランクが上昇し、とても進めない状態になってしまう。そこで、あえて残機を潰すことで能動的にランクを下げる必要がある。また、同時にボムストックを補充できるので、ボムを使って得点を稼ぎ、潰すための残機を増やすことができるというわけだ。

残機潰しを実行したときは、残機数が少ないほどランクの下げ幅が大きい。さらに、残機数が多いとランクの上昇速度も早いため、プレイ中は残機数が2機以上にならないようにするのが基本となる。また、潰したときの自機ボンバーで敵を破壊してしまい、不意に出現した勲章を落としてしまいやすいので、あらかじめ潰す場所を決めておくとよい。ステージ開幕直後や空中ザコが出現しない中ボス・ボス戦で実行するのがオススメ。

◆臨死テクニック

「臨死」とは前述の残機潰しを発展させたもの。通常、残機がない状態でミスをすると、自機からアイテムが放出されてコンティニュー画面に移行する。しかし、そのあいだにエクステンドするとプレイを継続することができる。このテクニックを「ゲームオーバー＝死」に最も近付くことから通称「臨死」と呼ぶ。放出されるアイテムにはボムアイテム（大）も含まれているため、通常の残機潰しよりもボムストック（大）1個ぶんを多く補充できる計算になる。事前に点数を調整しておいて、波動ガンの撃ち込み点や敵破壊による得点でエクステンドするようにすると狙いやすい。

◆ボムを効率よく使用する

ほとんどの敵はボムで破壊したほうが得点が高いことからもわかるように、高得点を狙うためにはあらゆる場面でボムが必要になる。しかし、ボムを使用できる回数には制限がある以上、計画的に使用していかなければならない。そこで、無敵エフェクトや波動ガン後方衝撃波などにも通常ボム判定があることを利用して、ボムの使用回数を節約していくことになる。たとえば、波動ガンの照準展開時にも無敵エフェクトが発動するので、ボムを使いたい場面を無敵エフェクトで代用し、波動ガンを発射せずにそのまま維持しておけば、ボム1回ぶん得をすることになる。また、波動ガン後方衝撃波は通常ボム判定で持続時間が長く、弾消し効果もあるため、安全に稼げる手段として利用価値が高い。おもに空中ザコが多数出現する場所や敵の攻撃が厳しい場面で使用していく。

ステージ別攻略ポイント解説補足

以下に各ステージにおける収録映像でのポイントを列記する。1P機体、2P機体ともに道中でのパターンはほぼ成功しており、あとはラスボスでの稼ぎ次第という内容になっている。

ステージ1

まずは重要な得点源である勲章の段階上げがポイントとなる。開幕直後に最初の空中ザコで残機潰しを実行後、空中ザコを誘導して、空中ザコがある程度溜まったらボムを使用してアイテムを早回し。その後は戦車から出現するボムアイテムを回収して、細かく空中ザコに使用していき、開幕同様にアイテムを早回しして勲章の段階を上げる。また、縦長の破壊可能地上物には、あらかじめ一番下の勲章出現場所に重なっておき、ボムを使用すると同時に上に移動することで勲章を3段階上げることが可能。ボム破壊で勲章が16個出現する建物までに10000点になっていれば、まず合格といえる。1P機体の場合、ボスの中央カバーは正面からボムを当てると高得点を得られないことがある。そのため、自然にはずれるまで待ち、回り込んで上側からボムを当てるようにする。

ステージ2

2台目の中型戦車に対しては、あらかじめ波動ガンの後方衝撃波が中型戦車左側に重なる位置に発射しておき、前面砲台の片側のみを破壊。その後、タイミングよく主砲の上に重なってボムを使用すると、ボムアイテム（大）と勲章4個のほかに勲章10個が出現する。出現する理由は不明だが、動き方をパターン化すればほぼ確実に獲得できる。3台目の中型戦車は放っておくとその先のタンクを踏み潰してしまうので、地形に隠れる前にすばやく破壊する。

ボス戦では撃ち込み点稼ぎを効率よく行うために道中でバーナーを1個以上取得しておく。当然、残機潰しを実行したときは必ずバーナーを回収。また、1P機体はショットアイテム（大）も必ず1個以上回収すること。ショットパワーが下がりすぎると貫通能力がなくなり、撃ち込み点稼ぎにおいて約20万点のロスになる。時間切れでボスが逃げそうになったら、車輪をショットで忘れずに破壊する。

ステージ3

ボスでの臨死テクニック使用を考慮し、道中で900万点を越えないよう、あえて得点を抑えることが重要。目安としてはボス突入時で885万～898万点あると狙いやすい。中ボスは特に稼ぐことができないため、すばやく破壊して空中ザコの早回しを狙う。残機を潰して、アイテム回収時の無敵エフェクトを利用するといい。また、中ボス後は複数の列車が同時に出現するので、貫通弾のない2P機体は押されやすい。もしも、残機潰し実行時にマシンガンしか取得できなかった場合はショットの連射速度を上げて対処する。

ステージ4

前半は細かくボムを使用して得点を稼ぎ、後半はラスボス戦に備えてボムを溜めていく。道中の得点はボムストックの有無で点数の差が出やすく、収録映像では1P側は平均より低いものになっている。

ステージ5

道中はほぼパターンになり、ステージ4とは対照的に得点の差は出にくい。ボス第二形態のうずまき弾はランクによって隙間の広さが変わる。隙間が狭い場合は画面右下と左下が安全地帯となる。

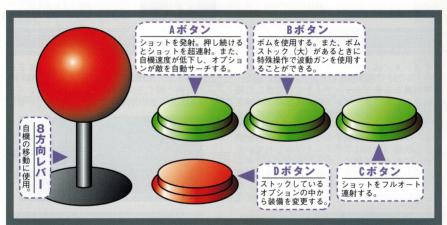
ステージ6

道中はラスボスでの稼ぎに備えて、残機とボムストックを溜め込む。これによってランクも上がるため、ボス戦序盤におけるローズ・バドの出現量が増え、結果として稼ぎにつながっている。ステージ開幕直後にある花時計の針の軸にボムで攻撃することで空中ザコが大量に出現する。本編では実行していないが、波動ガンを使用すれば70万点程稼ぐこともできる。ただし、ランクが非常に高くなってしまうため、その後の道中が厳しくなってしまうのが難点。

本作最大の稼ぎポイントである真ボスは運次第で約1500万点もの得点を稼ぐことが可能。しかし、ボスの動き方および出現するローズ・バドの種類や動き方に得点が大きく左右されてしまうため、安定して高得点を出すのは難しい。とくに白色ローズ・バドが撃ち出す破壊可能弾はランクが高いと耐久力が上がる関係上、波動ガン後方衝撃波の内側にまで入り込んでくるので注意が必要。なお、ラスボス自体は倒すだけであれば波動ガンを2発直撃させれば、簡単に撃破できる。

『鋳薔薇黒ブラックレーベル』は『鋳薔薇』をベースにさまざまな点で変更が加えられている。ここでは『鋳薔薇』からの変更点を中心に、追加された新システムも併せて紹介する。見た目ではわからないところにも変更点があるので、しっかりと把握しておきたい。なお、本作も1フレームは60分の1秒となっている。

基本操作

本作では、前作より使用ボタンがふたつ増えて、1本のレバーと4つのボタンを使用するようになった。これらの役割について解説しよう。

自機の性能について

『鋳薔薇』でいうところの1P側機体であるシリスター・シミリス、同じく2P側機体であるディオ・スピロッシともに『鋳薔薇』から性能に変化はないが、ゲームスタート時に新たに武機選択画面が追加され、使用機体を自由に選択できるようになっている。併せて、機体のカスタマイズも特殊なコマンドを使わなくても武機選択画面で実行可能となった。なお、この変更に伴い、どちらの機体色も1P側ならば赤色系、2P側ならば青色系になるように変更されている。

1P側でディオ・スピロッシ、2P側でシリスター・シミリスを操作可能になった。操作しやすいコンパネを選択しよう。

ゲームシステム紹介 Game System

ショットについて

スペシャルパワーアップ状態になるための特殊な条件がなくなり、ショットアイテムを取得し続けることでスペシャルパワーアップ状態まで強化できるようになった。また、ショットを撃っていないときは一定範囲内のアイテムを吸い寄せて回収するようになった。

波動ガンについて

波動ガンの軌道上に残る衝撃波で敵弾を消してもバラに変化しなくなった代わりに、波動ガンの先端弾丸部分で敵弾を消すと、敵弾が勲章に変化するようになっている。また、波動ガンの着弾条件が変わり、耐久力の高い敵だけでなく、耐久力の低い敵にも着弾するようになった。

敵弾が多い場所で使用すれば大量の勲章を獲得できる。ただし、この効果は先端弾丸部分のみで後方衝撃波にはない。

オプションについて

オプションは、オプションアイテムをひとつ取得するだけで3個装備という方式に変更。また、種類の異なるオプションアイテムを取得した場合はストックでき、プレイ中、任意にストックしているオプションへと変更できるようになった。また、オプションアイテムを全種類取得すると、空中ザコを破壊するたびにアイテムが出現する状態（つねにアイテムを早回ししている状態）になる。同様に、ボムで破壊するとボムアイテム（小）が出現する敵も破壊すると必ずボムアイテム（小）が出現するようになる。なお、本作は機体によるオプションのちがいがなくなり、同時にスペシャルフォーメーションもなくなった。ちなみに、ガトリングはレバーの入力方向と同じ方向に傾き、ナパームはレバーの入力方向と逆の方向に傾くようになっている。

薔薇死スシステム（バラダイスシステム）

ボムの効果や、特定の敵または破壊可能物を破壊することで弾消し効果が発生すると、画面上にあるすべての敵弾が1発につきバラ（オパール・ローズ）1個に変化。出現したオパール・ローズは1個につき10点で、さらに出現時のランクゲージとXTCに応じた倍率がかかる。（ただし、画面上にはランクゲージによる倍率のみが表示される。）なお、バラは自動的に回収されるようになったが、このとき、『鋳薔薇』と同じく同種のバラとぶつかることで合体する。ただし、得点も同時に合計されているため、獲得できる総得点に変化はない。

バラ取得時の得点計算式

｛ランクゲージ（1～300）＋XTC÷2（0～4999）｝
×
バラ取得点【敵弾1発につきオパール・ローズ（＝10点）1個】
※（）内は実数値。小数点切り下げ

◆XTC

XTCとは『eXtreme Terror Count』の略称。オプションを装備しているときに、Aボタンを押している状態で敵弾にかすることで自機の上部に表示されるXTCが最大9999まで上昇する。XTCはしばらくかすらないでいると自然消滅するほか、ボム使用時、波動ガン照準展開時にもXTCは消滅する。また、かすりの有効範囲はランクゲージに比例していて、ランクが上昇するにつれて、有効範囲は広くなっていく。

ランクゲージの色と同じ色で自機の周りに表示されるフィールドがかすりの有効範囲となっている。

◆弾消し効果

弾消し効果とは、特定の敵を破壊したとき、あるいは中ボスやボスの形態が変化したときに、画面上にあるすべての敵弾が瞬時にバラに変化する現象のことを指す。

弾消し効果が発生する敵
各ステージ中ボスおよびボス（形態変化時含む）
大型建物（ステージ１）
中型戦車（ステージ２）

ランクゲージとXTCが上昇しているときに、敵弾が多い場面で弾消し効果を発生させれば大量得点を獲得できる。

◆ランクについて

画面上部にランクゲージが追加され、ランクの変動がプレイ中にいつでも、視覚的にわかるようになった。『鋳薔薇』よりもアクティブに変動するようになり、とくに高得点の勲章を取得するとランクが急激に上昇する。また、ミスをすることに加え、バラを取得することでもランクを下降させることができるようになった。

ミスすると？

オプションの仕様変更に伴い、ミス時はストックしていたオプションがすべて放出され、装備していたオプションは消失するようになった。また、復活時のボムストック補充数がボムストック（小）20個からボムストック（大）1個へ増加した。なお、前作ではアイテムが放出された際、画面端に到達したときはそのまま画面外へ消えてしまったが、本作では跳ね返ってくるように変更されている。

エクステンドについて

得点によるエクステンドは、エブリエクステンド方式であることは変わらないが、100万点ごとから1000万点ごとに変更されている。

※本記事や映像中のテロップは担当プレイヤーへの取材を基に作成しています。

攻略テクニック解説

本作でのスコア稼ぎにおいてプレイヤーが実行しているテクニックを紹介。システム変更に伴い、プレイ内容も『鋳薔薇』からガラリと変わっている。高得点を狙うには『鋳薔薇黒ブラックレーベル』ならではの稼ぎテクニックを新たに身に付ける必要がある。

◆使用機体について

収録映像ではディオ・スピロッシtypeDを選択。シリスター・シミリスよりもディオ・スピロッシのほうがショットを撃っていないときにアイテムを吸い寄せる範囲が広く、移動速度が遅いので弾避けがしやすいメリットがある。typeDはボムストック（小）1個でもボムの有効範囲が広く（とくにディオ・スピロッシは特大）バラ稼ぎに向いている。しかし、ボムを使用したバラ稼ぎは、得点にかかる倍率がランクゲージのみになる仕様上、実際にはこの方法で稼げる得点は低い。ショット仕様や機体速度のちがいなどから、ほかのtypeのほうがより稼げる可能性は十分にあり、さらなる研究の余地がある。

◆バラダイスシステム（バラ稼ぎ）

バラ取得時は得点にランクゲージとXTCによる倍率がかかる。とくにXTCによる倍率は1000単位でかかるため、ランクゲージ、XTCともに最大まで上昇した状態で、バラ取得数が多いときは約1300万点もの大量得点を獲得可能。ただし、ボムで敵弾をバラに変換した場合は、ボムを使用した時点でXTCは消滅してしまうので、ランクゲージによる倍率のみが適用される。したがって、ボス破壊時（形態変化時含む）などに起こる弾消し効果で出現するバラがメインの稼ぎポイントとなる。なお、バラは同種2個がぶつかると合体して1段階得点が高いバラ1個に変化するが、得点は2倍になっているため、回収時に獲得できる総得点に変化はない。

◆かすり点

ブラックレーベルではランクゲージが上昇するにつれ、かすりの有効範囲が広くなる。かすり点は有効範囲内にあるすべての敵弾の数に比例して増加するので、状況次第では少しかすっただけでも数万単位で稼ぐことが可能。さらに、ランクゲージが高いほど敵弾の数も増えるため、ランクゲージを常にMAXにしておくと、必然的に高得点が望める。具体的には、ランクゲージがMAX状態のときにXTCが1000増加すると約45万点前後獲得可能だ。ちなみに、ランクゲージがゼロでもかすりの有効範囲は小さいが存在する。

XTCは一見、かすり点に影響がありそうだが、実際には関係がない。たとえXTCが9999でも得点は変わらない。

◆XTCについて

XTCが消滅する条件はボムを使用したとき、波動ガン照準展開時、一定時間内にかすることができなかったときの3つ。前者ふたつは無敵エフェクトが発生するが、このときはまだXTCは消滅していない。したがって、無敵エフェクトで敵を破壊し、弾消し効果を起こしてバラを出現させた場合はXTCによる倍率はかかることになる。また、波動ガン発射時はXTCが消滅しないので、あらかじめ波動ガンを照準展開しておけば、1回だけ緊急回避に使用できる。後者での敵弾にかすってから次にかするまでのXTC持続時間は約3.5秒ほど。バラ取得時やミスをしてもXTCは消滅しないので、すぐに次の敵弾にかすることができればXTCを継続できる。

ボス戦など、なるべくダメージを与えたくない場面でXTCを上昇させるときは、オプションの攻撃が敵に当たる直前でAボタンを離して、また押す作業を繰り返す。また、あまりかすれない攻撃のときはXTC持続時間をうまく活用してボスへのダメージを抑えつつ、かすりに適した攻撃を待つことも重要だ。

XTCはミスをしても……

すぐにオプションを回収して、かすれれば継続は可能。

◆勲章稼ぎ

勲章は『鋳薔薇』と比べてスコアへの比重は低いものの、やはり重要な得点源。落とさないようにしっかりと回収していきたい。また、高得点の勲章を取得するとランクゲージが大きく上昇する点も見逃せない。なお、ショットを撃っていない状態ならば一定範囲内のアイテムを吸い寄せることができるので、『鋳薔薇』より格段に回収しやすくなっている。

ほかにも、波動ガンの先端弾丸部分に当たった敵弾はすべて勲章に変化するので、多数の敵弾が縦に並んでいる所で波動ガンを使用すれば大量の勲章が出現する。また、オプションを全種類コンプリートすると、空中ザコを破壊すると必ずアイテムが出現する常時アイテム早回し状態になる。勲章はもちろんオプションやショットアイテムも大量に出現するようになるので、早い段階でコンプリートできればかなりの得点源になる。ちなみに、オプションコンプリートが最も早く成立するのはステージ3ボスから出現するホーミングを取得したときになる。

◆敵弾について

『鋳薔薇』ではほぼグラフィックどおりの当たり判定が付いていたが、本作では敵弾の判定がかなり小さくなっている。一見、避けられなさそうな弾幕でも、意外と簡単に回避できることが多い。また、敵弾の種類によってかすり効率と得点アイテムへの変換効率にちがいがある。

・大きな針弾各種

大きな針弾は当たり判定が3つで構成されているため、ほぼ見た目に等しい当たり判定を持つ。かすり効率は高いのだが、バラまたは勲章に変化させた場合は1個しか出現せず、得点アイテムへの変換効率は低い。

・ステージ4ボスやステージ5ボスが繰り出す白くて長い棒状のミサイル

大きな針弾各種よりも多い、4つの当たり判定で構成される。同じくかすり効率は高いが、得点アイテムへの変換効率は低い。

・2個に見える針弾

ステージ1開幕直後に雑魚が撃ってくる敵弾や各ボスで回転砲台が撃つ敵弾は、一見2個に見えるが、実は当たり判定をひとつしか持っていない。かすり効率と得点アイテムへの変換効率が見た目ほど高くないのはそのため。

・破壊可能弾

破壊可能弾はかすることも、得点アイテムへの変換もできない。

ステージ別攻略ポイント解説補足

以下に収録映像でのポイントを列記する。まだ攻略パターンは煮詰まっておらず、ステージ3で大きなミスをしてしまっている。

ステージ1

まずは勲章を段階を上げながら取得し、ランクゲージをMAXまで上昇させていく。最初の空中ザコを波動ガン照準展開時の無敵エフェクトで破壊。次に敵を引き付けて、敵弾が縦に並んでいるところを狙い波動ガンを発射する。出現した勲章をすぐに回収でき、かつ敵弾を封印しない距離を保ちながら前進して勲章の段階を上げる。できれば、勲章が3個出現する破壊可能地上物まででランクゲージをMAXにしたいところ。なお、ボムアイテム（小）を取得してもわずかだがランクゲージは上昇する。勲章が16個出現する破壊可能地上物は弾消し効果があるので、限界までXTCを上昇させ、敵弾を溜め込んだあと破壊してバラに変化させて稼ぐ。このとき、画面左上からかすり始めるが、かすっているときに勲章が落ちそうになった場合はかすりを優先させる。その後は道中でロケットを必ず取得し、ステージ最後の破壊可能地上物でもバラで稼いだあと、空中ザコの攻撃にかすってXTCをボスへ繋ぐ。

ボスは本体中央にある4個の中型砲台が撃つ回転ばらまき弾が最もバラ稼ぎに適している攻撃。この砲台を破壊しないように、XTCを上昇させていく。中央カバーを時間切れで逃がせば、毎回同じタイミングで攻撃が変化するので、破壊するタイミングの目安になる。中型砲台の攻撃はランダムだが、2個が回転ばらまき弾を撃っているときに破壊できればベスト。また、ガトリング砲台が起動していた場合は本体へダメージを与えにくいのでロケットを使用する。

ステージ2

タンクを通常ボム判定で破壊すると、勲章が10個出現する。重なってボムを使用すれば勲章を10段階上げることが可能。中型戦車からボムアイテム（大）を回収し、波動ガンで勲章を稼ぐ。このとき、余ったボムストックを使って、周囲の敵弾をバラに変化させ、同時に敵も破壊する。3台目の中型戦車は弾消し効果があり、かすり効率の高い攻撃が多い場面なので、XTCを上昇させてバラ稼ぎを実行する。まず、バーナー砲台を2個とも壊して、ばらまき青弾を撃たせておく。その後、中型戦車の攻撃を2セット目まで待って中型戦車を破壊するといい。

ボスは第二、第三、第四形態でそれぞれバラ稼ぎを実行する。第一形態はボス戦車部分がフィールド中央に来ているときに破壊すると、第二形態を破壊するときに第三形態の最初の攻撃を画面内にすべて収めることができる。第二形態は翼パーツを破壊していなければ、画面左上か右上がほぼ安全地帯。第三形態は三角弾が見た目以上に弾の密度が濃く、かすり効率が高い。なお、XTCはバラを取得しても消滅するわけではないので、形態変化してから弾を撃ち始めるまでが早い第四形態は第三形態からXTCを継続させることが可能。第四形態の左右に飛び出ている砲台がピンク針弾を一番最初に撃ってくるので、これにかすってXTCを継続する。

波動ガンを使用して第三形態から第四形態へXTCを継続する別パターンをアウトテイクテクニックに収録。

ステージ3

道中は波動ガンでの勲章稼ぎがメインとなる。なお、勲章などのアイテムや敵弾には同時に表示できる限界数があり、一定数以上は出現しなくなる。波動ガンを使用した勲章稼ぎを実行するときは、波動ガンを発射後に先端弾丸部分を追いかけるように前進して、すぐに勲章を回収するとロスしにくい。波動ガンは計7発使用、ステージ4のためにボムストック（大）1個は残しておく。

ボスは第一形態でバラ稼ぎを実行。XTCを上

昇させる際は爪の付いている翼部分に攻撃してもダメージにならないことをうまく利用する。第二形態起動時に第一形態を破壊するが、直前にボスが降下してくる位置が悪いと、体当たりされてミスしてしまうこともある。

ステージ4

道中はかすり点稼ぎがメイン。中ボスは出現直後に波動ガン照準展開時の無敵エフェクトで片方の翼端パーツを破壊。すぐに反対側へ移動して波動ガンを発射、うずまき弾をやり過ごし、オプションでもう片方の翼端パーツを破壊する。その後はXTCを上昇させたあと、中ボスが最も遠くに離れたときに破壊する。このとき、波動ガン照準展開時の無敵エフェクトを使用すると確実。中ボス以降はXTCを道中からボスへ継続することができないので、無理してXTCを継続する必要はまったくない。

ボス戦は第二形態でボスの体当たり攻撃のときにXTCを継続できるかがポイント。第二形態では自機の位置に向かって体当たりしてくるので、動き方を間違えると逃げ道がなくなったり、弾の発射口が画面外にいってしまい、XTCを維持できないことがある。バーナー攻撃の時点で自機がいる側に大きな逃げ場があれば、自機がいる側の翼の上へ、そうでなければ、自機とは反対側の翼の上へ逃げるようにするといい。第一形態と第二形態はボス耐久力の残り具合よっては、通常より早く形態変化するので注意。第三形態は青いバーナー攻撃後の体当たりのときに破壊してバラ稼ぎを実行する。

バーナー攻撃の時点でなるべくボスのほうへ近付いておくと移動距離が稼げるので、XTCを継続しやすい。

ステージ5

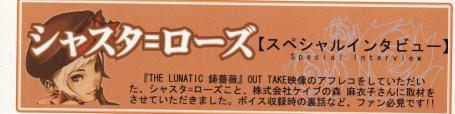
開幕で波動ガンを使用し勲章を回収、ランクゲージを上昇させ、空中大型機の攻撃でかすり点を稼ぐ。中型戦車3台に波動ガンを2発発射。ボムストック（大）を2個使用して3個回収、1個ぶん得することになる。その後はステージ6のためにボムストックを溜めていく。その際は、波動ガンは照準展開時にボムストック（大）を消費するので、そのまま維持しておき、ボムストック（大）1個ぶん多く所持できるテクニックを活用する。

ボス戦は、まず第一形態で波動ガンを2発使用し、左右の触手砲台をすべて破壊。次に時間切れで形態変化するまで、ボス本体に攻撃を当てないようにかすり、第二形態でかするために第一形態では攻撃せずにボスの耐久力を温存する。第二形態は安全地帯を活用して6ループかすり、バラ稼ぎを実行する。

ステージ6

ステージ開幕から中ボスまでXTCを継続させて、バラ稼ぎを実行することもできるが、難度が高い。また、中ボスはパーツを破壊してしまうと弾数が少なくなり、高得点を狙えなくなってしまうこともあり、収録映像では実行していない。また、石像を通常ボム判定で破壊すると、ストックしていないオプションがオプション表示の左から順に出現する。

真ボスはすべてを避けきることができればベストだが、黄色ローズ・バドが出現すると厳しい。しかし、XTCはミスをしても消滅しないので、復活後すぐオプションを回収して弾にかすれれば継続可能。残機をフルに使ってXTCとランクを上昇させたあと、敵弾の多いときに破壊する。なお、破壊するときは白色ローズ・バド出現中（破壊可能弾はバラに変化しない）やローズ・バドが入れ替わっている最中（敵弾が少ない）を避けること。

『鋳薔薇』と同じく残機潰しを実行しつつ、波動ガンで稼いだあと、XTCを上昇させて破壊できれば理想だが……。

INH：森さんはケイブの社員の方と聞いていたのですが普段はどういったお仕事をなさっているのですか？

森：私は社内で、管理部所属なのでゲーム開発とは全然関係ない仕事をしています（笑）。具体的には給与計算や、社員の勤怠管理といった事務系の仕事ですね。

INH：ちなみにシャスタ以外のキャラクターの声を演じていらっしゃるのもケイブの女性社員なのでしょうか？

森：そうですね。あっこれは言っちゃっていいのかな（笑）!? カスミ役の子は同じ部署の女性でその他のキャラクターは開発部の女性社員です。

INH：ゲームのローズ姉妹のように、実際にみなさんも仲が良いのでしょうか？

森：ですね！ ウチの社内はみんな仲が良いです。ケイブ自体、そんなに女性社員が多いわけでもないですしね。あえてあげるとすれば、先ほどお話したとおり、カスミ役の子とは同じ部署なので、一番仲が良いですね。

INH：なるほど、カスミとシャスタは特に仲が良いということで（笑）。では、次に、どういった経緯で、シャスタの声をアフレコすることになったのか教えてください。

森：開発部の若林さんからの要請ですね。「やってみて」と頼まれて（笑）。

INH：社内でオーディションみたいな感じで選抜されたのでしょうか？

森：普段しゃべってる声の印象で、あらかじめ開発側で配役をして。で、実際に声をだしてみ

INH：なるほど。ということは、当然、森さんにとって声優は初めての経験になるわけですね？

森：はい、当然初めてです（笑）。正直言うと、私なんかで本当に大丈夫なのかな？　と不安がありました。

INH：シャスタを演じるにあたって気を付けたことはありますか？

森：台詞のアクセントですね。『鋳薔薇』の収録のときは、どこまではっちゃけて良いものかわからなかったし、へたっぴですよね!?　ほんとごめんなさい（笑）!!

INH：では続編の『ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～』でもシャスタ役を演じていらっしゃるんですね？

森：はい。そうですね。『ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～』の収録はある程度勝手がわかっていたので、最初からハイテンションで収録できました（笑）。

INH：自分で客観的に分析できるほど着実に上達しているわけですね。

森：はい（笑）。えっと…どうでしょっ（笑）??

INH：では、声優デビューである『鋳薔薇』の収録にはかなり苦労があったのではないでしょうか？

森：そうですね。若林さんに何度もダメ出しされながら収録してました（笑）。基本的に自分の仕事が終わってからアフレコを開始していたので、夕方から始めて作業が深夜まで掛かったりすると、だんだん変にテンションも上がってきて（笑）。

INH：自分を捨てなければ良いテイクは録音できない、という感じでしょうか？（笑）。

森：うん。「恥ずかしい！」とか言ってたらあの声は出せません（笑）。最後のほうは、自分で聞いて気に入らない台詞を何度も録音し直させてもらったりとかもしてました。

INH：わかりました（笑）。では次に、森さん自身はシャスタというキャラクターを気に入ってますか？

森：大好きですね。一番最初にキャラクターの絵を見せてもらったときも、「この子（シャスタ）が一番かわいいね～」と他の子と話したりしてました。そのときはまさか自分が声を演じるとは思ってなかったので、若林さんから「シャスタね」と聞いたときに、嬉しい反面「私なんかでいいのかな？」と思っちゃいました。

INH：シャスタというキャラクターと実際の森さん自身の性格は、やはり近い感じなんでしょうか？

森：そうですねぇ（笑）テンションが高そうなところは似ていると思います（笑）。

INH：あ、確かに森さんもシャスタみたいに元気な感じですもんね。

森：はい……（笑）。

INH：今後もこういった仕事（声優）は続けてみたいですか？

森：普段の仕事は全っ然違うので、あれですが（笑）。まぁ、またオファーがあればやります!! でもゲームキャラクターの声だけとはいえ声優って本当に難しくって……。良い経験になりました。

INH：了解です。では、次の質問です。森さんはシューティングゲームとかってプレイしたりするんですか？

森：あっ…それがですね……ケイブに入社するまでは、シューティングゲームってほとんどプレイしたことがなかったんです。ごめんなさい（笑）!! でも、今は社内にあるテスト用の筐体で時々プレイしますよ！ 仕事終わってから、終電ギリギリまで熱くなったりとか（笑）。どうしてもクリアできないときは無敵モードでプレイしたりも（笑）。

INH：了解です（笑）。では最後に、ケイブシューティングファンのみなさんにメッセージをお願いいたします。

森：現在稼動中の新作『ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～』でもシャスタ役をやらせていただいているので、ぜひプレイをして、声を聞いてみてくださいね！

INH：本日はお忙しいところ、誠にありがとうございました。

森さんは、ゲームのシャスタのように元気いっぱいな方でした（しかも美人!!）。DVDのアフレコの際は、我々スタッフが用意した（マニアックな）台詞をなんなく収録してしまい、その場に居合わせたスタッフ一同、感謝感激でございました。インタビュー中でも紹介があったように、森さんの美声は『ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～』でも聞くことができるぞ!! 機体セレクトは迷わずシャスタを選んどけ!!

同梱サウンドトラックCD アレンジャーライナーノーツ

【敬称略/紹介はCD収録順】

上村　建也

私がケイブを離れて、早2年以上経った今、このような関わりができるとは思ってもみませんでした。しかもこの「鋳薔薇」は、あのバトルガレッガの矢川さんが担当されたもの。

矢川さんとも過去に一緒にお仕事をしたこともあり、相変わらず、シューティング業界の、非常に狭く、深く、熱い、因縁のようなものを感じます。

今回「鋳薔薇」のアレンジのお話しを戴いたとき、正直言って非常に不安でした。
何しろ10年くらいゲーム音楽や音楽制作の世界から遠のいていたので「一体、今の自分に何ができるのだろう？」と思ったわけです。
でも反面、心のどこかに「もう一度やりたいなぁ」と思う自分の存在も自覚していて、非常に悩みましたが、細江慎治氏の原曲[Show Time]を聴かせて頂いて決心しました。「モロに俺の趣味じゃん！」

古く稚拙な音楽技術しか持ち合わせていない私が、私らしさを出すには「やっぱ、ギター弾くしかねーだろ」ということで、13年前に「ドギューン」のCD収録後、熱い魂を封印したままになっていたギターケースの封を解きました。
幸いカビは生えていませんでした。

しかしバンドやってた当時から数えれば四半世紀近くもほとんど触ってもいないのに、いきなりまともに弾けるわけもなく、PCに録音するための新しいソフトの取扱説明書の解読にも難儀して、当初の「よぉ～し！久しぶりに弾きまくったるぜぃ！」という熱い想いもあっけなく折れ、すごく短いアレンジになってしまいました。

それでも私らしい、暗～い曲には仕上がったと思います。

完成後、知り合いのプロ・ギタリストに聴かせたところ「チューニングは酷いは、コードはぶつかりまくってるは、こりゃ凄過ぎや！」と罵倒されました。実は、「ドギューン」のCD収録後、そのまま熱い魂と共に、13年間張りっぱなしの弦でそのまま弾いたため、伸びきった弦では弾くポジションによってチューニングが全然合わないそうです。そんなことも知らない似非（えせ）ギタリストなんですね（涙）。

最後になりましたが、私好みの、一番美味しいオープニング曲を含めて、最初に私に曲を選ばせて下さいましたINHの皆様、ずっと長きに渡って応援して頂いた関川さん、今回の作成をサポートしてくれたねこまたさん、深くお礼を申し上げます。ありがとうございました。

代表作
究極タイガー
アウトゾーン
ドギューン
ヘルファイヤー

WASi303

ドラスピのでででででででで、びよぉぉぉん、だらだだだだ♪

の、びよぉぉぉん（スイープ）にカルチャーショックをうけた小学生のころからデバッグチームに曲バグってますと言われた伝説があるらしいF／Aをこりゃ、すげー新しい！アングラっぽい！ってやりまくってた高校時代。

いーちゅいいわい（って聞こえるw）のロッテンなリッジを聴いて狂ったように２００円（DX筐体がお気に入り）をいれてひたすら逆回転をしてた大学時代（留年１回）。

そして、こんなゲームが作りたかったんだよ！とひたすら会社で力説しながらやりまくったテクニク。

みなさん、こんにちは。

INH様のご好意により、２度目の登板をさせていただきましたWASi303です。
いつの時代も、僕にものすごい影響を与えてくださった、めが師匠。そんな、めが師匠の曲をリミックスさせてもらえるなんてもう、幸せをこえて虹の彼方に飛んでいきたい気持ちです。鋳薔薇の楽曲の中でも、一発でガツンと来た「Bonds of Steel」アレンジがかなり完成されているので、再構築するのに苦労しました。僕なりに色々趣向を凝らしてリミックスしてみた今回の曲を皆さんに気に入ってもらえるとありがたいです。

代表作
サイヴァリア
サイヴァリア2

九十九百太郎

鋳薔薇です。CAVEです。弾幕です。私たちが綺麗にしてあげるらしいそうです。んでもって細江氏の曲です。わしにとっちゃ細江氏といえば学生時代に某N社の体感ヘリSTGの曲にハマってえらい目にしてくれた神様です。で、曲の中に12/8拍子の曲があったんでアレンジしてみました。コーラス入れて〜、ドラとか入れて〜、オーケストラ系ふやして〜、なみへいさんにギター暴れてもらって〜。
よし！できあがり！・・・・・・あれ、これなんてサンd（銃殺 。

代表作
サンダーフォースV
ハイパーデュエル
ブラストウィンド

A'

今回は、StudioA´らしいアレンジというのを意識して作りました。
なみへいのギターにより奏でられる熱いロックバラードをお楽しみください。

なみへい

原曲の雰囲気とはかなりちがう、ロックバラードな感じになっていますがその分激しさと切なさの両方を感じられるアレンジになっていると思います。
そんな部分を楽しんでください。

代表作
Lost Technology
Broken Thunder

WEAPON SELECT

『鋳薔薇REMIX TRACKS』の1曲目は、アーケード版『鋳薔薇黒ブラックレーベル』の武機選択画面BGM（基板オリジナル音源）となります。当楽曲は『鋳薔薇黒ブラックレーベル』における唯一の新曲（この他の楽曲は従来の『鋳薔薇』楽曲と同様）であり、このたび初CD化となりました。ぜひともこのレア音源をじっくりとお楽しみください。※当音源は基板から直に収録したため、モノラル出力となっております。予めご了承のうえ、お楽しみください。

-鋳薔薇REMIX TRACKS 製作協力-
長崎 繁（Factory Noise&AG マネージメント）
西見 健吾（レコーディング＆ミキシング）
ねこまた（アレンジ用音源データ制作）
クラブセガ新宿西口（音源収録協力）

ステージ1：ポートタウン

Stage1 Porttown

～破壊と共に始めましょう～

「エーデルワイス国自慢の工場地帯。今は鉄人達の場所。」

エーデルワイスの素晴らしい発展の源、自慢の蒸気機械生産工場だった場所。
沢山の人が行きかっていた工場も、ローズ・ガーデンの侵攻により、
今は鉄人達が働く、血も通わぬ冷たい場所に。
まずはここから取り返す。

BOSS
～Orange Meillandina～
オレンジ・メイアンディナ

ステージ2:キャニオン

Stage2 Canyon

～イシとホコリの心～

「重要な石炭採掘場。そこにも敵の爪は容赦なく刺さる。」

最も重要な動力資源である石炭。
その採掘場。ローズ・ガーデンは容赦なく侵略する。
本当に人類を絶滅させる気なのか？ その答えは、この攻撃が全てを語っている。
敵の形が教えてくれる。禍々しい刃の兵器。

BOSS
～Gloire de Midi～
グロワール・ドゥ・ミディ

ステージ3:バレー

Stage3 Valley

～破壊と共に始めましょう～

「渓谷を移動中の敵部隊を叩く。爪の足は全てを砕くため。」

沢山の爪が山肌を引っ掻き、傷跡を残す。
そうして前へ進むローズ・ガーデンの列車。
触れるモノ全てを傷つけるローズ・ガーデンに容赦は無い。
だがあの頃の博士は笑っていた。その笑顔を思うたび、このオレの左手が疼く。

BOSS
～Hana Kasumi～
花霞

ステージ4:スカイ ハイ

Stage4 Sky High

～大空にも刃羽（ヤイバ）を食い込ませ～

「高高度に展開中の浮揚戦艦群。大気は突き刺さるように冷たい。」

ローズ・ガーデンの鋭い兵器群は、この上空の冷たい空気に良く似合う。
鈍く光る機体に、とてつもない美しさすら感じる。
それは彼女らが「人類抹殺」を一途に願う純粋さゆえなのか。
かつてオレにこの腕をくれたテレサ博士も、一途に人を助けようとしていた人だった。

BOSS
～Mount Shasta～
マウント・シャスタ

ステージ5:キャッスル

Stage5 Castle

～鋼鉄の家族と共に～

「敵組織の中核に侵入。そこは鉄人達が徘徊する街」

今はローズ・ガーデンの重要拠点。かつては歴史ある街で、穏やかな時間が過ぎていた。
訪れる人々の息遣いが今も聞こえてくるようだ。だが今聞こえるのは、
無機質な鉄人が行き来する騒音。人々に失望したとはいえ、博士は進む方向を間違ってしまった。
ならばそれを導くのが、オレたちの恩返しだ。大切な博士のために・・・。

BOSS
～French Lace～
フレンチ・レース

ステージ6:ガーデン

Stage6 Garden

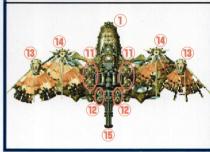
～私はバラで出来ている～

「薔薇園・・・。血のように赤い赤い薔薇が、誘うように光る。」

・・・そう。博士は薔薇が好きだった。地上を薔薇園にするという侵攻と願いは、
ココを見れば、その本気さと一途さがわかる。
ここにある薔薇は、なぜそうも毒々しいほどに赤いのだ。
まるで人々の血を吸って咲いたかのように赤いまでに赤い。

BOSS
アンブリッジ・ローズ
テレサ・ローズ

Stage1

	Name	Shot	Bomb	Hard	Item
①	本体	100000	100000	150	—
②	中央カバー	5000	50000	15	—
③	翼装甲	1000	1000	10	—
④	プロペラ根元	1000	1000	10	—
⑤	プロペラ	1000	1000	10	—
⑥	破壊可能弾砲台	1000	1000	10	—
⑦	翼装甲(内)	1000	1000	13	—
⑧	翼装甲(中)	1000	1000	11	—
⑨	翼装甲(外)	1000	1000	9	—
⑩	翼部4way砲台カバー	50000	50000	20	—
⑪	砲台	5000	5000	15	—
⑫	極小砲台	3000	3000	12	—
⑬	翼部連射砲台	20000	20000	20	特殊
⑭	翼部4way砲台	30000	30000	20	特殊
⑮	ガトリング砲台	50000	5000	30	特殊

備考:
②③一定時間経過または本体に一定ダメージではずれる
③⑦⑧⑨7段階壊れる
⑩5wayオプション固定
⑬⑮ガトリングオプション固定

表の見方

建物(小)

Shot	Bomb	Hard	Item
①本体			
②500	③5000	④2	⑤—

備考:一部はボム判定で破壊すると勲章が3個出現 ⑥

①名前=敵のパーツ名
②Shot=ショット破壊スコア
③Bomb=ボム破壊スコア
④Hard=基本耐久力
⑤Item=出現するアイテムのタイプ
⑥備考=備考欄

ショット破壊スコア……ショット判定で破壊した場合に適用されるスコア
ボム破壊スコア……ボム判定で破壊した場合に適用されるスコア
基本耐久力……耐久力の基本となる数値で、低い敵はやわらかく、高い敵ほど硬い。
ランクによって耐久力は上下するため、基本値のみ掲載する。
出現するアイテムのタイプ……以下の5タイプに分類される。
空A =5機破壊するごとにアイテム出現テーブルに則したアイテムが出現。
空B =いずれの手段で破壊してもアイテム出現テーブルに則したアイテムが必ず出現。
地上=ボムアイテム (小) が出現。
特殊=出現するアイテムが決まっている、または変動するタイプ。
ー =アイテムが出現しない。

エクリプス

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	空A

モリノー

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	空A

ルセッタ

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	空A

建物(小)

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
500	5000	2	—
備考:一部はボム判定で破壊すると勲章が3個出現			

建物(中)

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
1000	10000	3	—

建物(大)

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
5000	50000	8	—
備考:ボム判定で破壊すると勲章が16個出現			

鉄人ガーデニア

Shot	Bomb	Hard	Item
上半身			
300	3000	3	—
下半身			
200	2000	3	地上

タランガ

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
500	5000	3	地上
砲台(中)			
100	100	2	—

フリージア

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
500	5000	3	地上
砲台(中)			
100	100	2	—

マリネット

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	2	地上
砲台(小)			
100	100	2	—

ルグル

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	3	地上
砲台(小)			
100	100	2	—

砲台工場建物

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
1000	10000	8	特殊
備考: 砲台を破壊せずに建物を破壊 →5wayオプション固定 砲台を片方破壊し建物を破壊 →マシンガンオプション固定 砲台を両側破壊し建物を破壊 →ボムアイテム(小)固定			

砲台工場No. 1

Shot	Bomb	Hard	Item
根元			
2000	2000	10	特殊
備考:勲章固定			
先端			
3000	3000	6	特殊
備考:ロケットオプション固定			

砲台工場No. 2

Shot	Bomb	Hard	Item
根元			
2000	2000	8	特殊
備考:勲章固定			
先端			
3000	3000	5	特殊
備考:ロケットオプション固定			

魚群

Shot	Bomb	Hard	Item
魚群			
×	×	×	—
備考:開幕に見える魚群。ボム判定で攻撃すると撃ち込み点が加算される。破壊不能			

敵の破壊判定

本作における敵、破壊可能物の基本点は、破壊方法によって2通り設定されており、さらにアイテム出現の法則も、破壊方法によって2通り設定されている（前述の空Aタイプにのみ適用）。以上の法則をまとめたものが下の表になる。

通常ショット判定

項目	内容
該当する攻撃	メインショット、一部を除くオプションの攻撃
適用されるスコア	ショット破壊スコア
出現アイテム	通常

通常ボム判定

項目	内容
該当する攻撃	通常ボム、無敵エフェクト、波動ガン後方衝撃波、自機体当たり（復活後の無敵時間中含む）
適用されるスコア	ボム破壊スコア
出現アイテム	特殊

特殊判定

項目	内容
該当する攻撃	波動ガン、自機ボンバー
適用されるスコア	ボム破壊スコア
出現アイテム	通常

特殊ショット判定

項目	内容
該当する攻撃	ロケット、バーナー、ナパーム
適用されるスコア	低い方の破壊スコア
出現アイテム	通常

Stage 2

stage2 ボス
グロワール・ドゥ・ミディ

	Name	Shot	Bomb	Hard	Item
	第一形態				
①	本体	10000	10000	50	空A
②	先端ツメ	30000	3000	20	—
	第二形態				
③	本体	50000	50000	50	—
④	先端パーツ	50000	50000	40	—
⑤	小砲台	5000	5000	15	—
⑥	ウイング	10000	10000	20	—
⑦	プロペラ	20000	20000	15	—
⑧	ポッド砲台	30000	30000	30	—
	第三形態				
⑨	本体	0	0	—	—
⑩	大砲台	10000	10000	20	特殊
⑪	ミサイルポッド	30000	30000	20	特殊
⑫	開閉砲台	10000	10000	20	—
	第四形態				
⑬	本体	100000	100000	70	—
⑭	車輪	20000	2000	20	—
⑮	ツメ付き砲台	10000	10000	10	—
⑯	リッパー本体	50000	5000	70	—
⑰	砲台	5000	50000	15	—

備考:
⑩バーナーオプション固定
⑪ナパームオプション固定

リリベット

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	空A
備考:中盤に出現するリリベット編隊のみ、画面中央付近で破壊すると必ず勲章が出現			

ローズ・ガーデンズ

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
500	5000	2	特殊
備考:ボム判定で破壊するとボムアイテム(小)が出現			

フリージア

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
500	5000	3	地上
砲台(中)			
100	100	2	—

クレーン(小)

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
500	5000	3	—

クレーン(大)

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
1000	10000	6	—

中型機ジュビラント

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
1000	1000	15	空A
備考:両翼を破壊後に本体を破壊した場合の出現パターンは空B			
左右端爪			
500	5000	10	—
翼			
200	2000	8	特殊
備考:勲章固定			
小プロペラ			
200	2000	3	—
大プロペラ			
200	2000	4	—
大砲台			
1000	1000	6	特殊
備考:マシンガンオプション固定			

中型機ソリドール

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
1000	1000	15	空B
備考:両翼を破壊後に本体を破壊するとショット(大)が出現			
翼			
1000	1000	6	特殊
備考:勲章固定			
プロペラ			
×	5000	4	—
備考:ボム判定のみ破壊可能			
極小砲台			
5000	500	3	—
尾翼砲台			
500	500	6	特殊
備考:ガトリングオプション固定			
メイン砲台			
10000	1000	6	空B

中型戦車ラビングタッチ

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
1000	1000	10	特殊
備考:車輪を破壊した数だけ本体破壊時に勲章が出現。車輪をすべて破壊した後に本体を破壊するとボムアイテム(大)が出現			
車輪			
5000	5000	5	—
備考:2個破壊すると動きが止まる			
開閉砲台			
1000	1000	4	—
砲台(小)			
100	100	3	—
砲台(大)台座			
200	2000	8	—
砲台(大)砲塔			
500	500	6	—

中型戦車ランブリングレクター

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
1000	1000	10	地上
備考:車輪を破壊した数だけ本体破壊時に勲章が出現。車輪をすべて破壊した後に本体を破壊するとボムアイテム(大)が出現			
車輪			
5000	5000	5	—
備考:2個破壊すると動きが止まる			
開閉砲台			
1000	1000	4	—
砲台(小)			
100	100	2	—
砲台(大)台座			
1000	1000	7	—
砲台(大)砲塔			
500	500	5	—

タンク

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
3000	30000	5	地上
備考:ボム判定で破壊すると勲章が10個噴出			

鉄人ガーデニア

Shot	Bomb	Hard	Item
上半身			
300	3000	3	—
下半身			
200	2000	3	地上

砲台(大)各種

Shot	Bomb	Hard	Item
台座			
1000	1000	7	特殊
備考:砲塔をすべて破壊後に台座を破壊すると勲章が出現。片方の砲塔を破壊後に台座を破壊するとガトリングオプションが出現。バーナー砲からのみバーナーオプションが出現			
砲塔			
500	500	5	特殊
備考:バーナー砲砲塔のみHard 7			

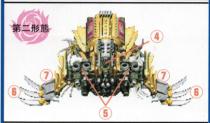
Column お茶まにあ-KMT氏も練習用に購入!! プレイステーション2版『鋳薔薇』

2006年2月26日に発売されたプレイステーション2版『鋳薔薇』。その移植度はDVD収録プレイヤーのお茶まにあ-KMT氏が自宅練習用に重宝しているというほど、完璧に近い。また、移植の際に追加されたアレンジモードは、いわば『プロトタイプ鋳薔薇黒ブラックレーベル』といった仕様になっており、1本でふたつのゲームが楽しめる、非常にお得なソフトだ。

ケイブシューティングの中でも屈指の難易度を誇る『鋳薔薇』。1コインクリアに向けて、このプレイステーション2版でじっくりと練習してみては、いかがだろうか?

Stage 3

	Name	Shot	Bomb	Hard	Item
	第一形態				
①	本体	30000	30000	100	—
②	2連ソード砲台	10000	10000	20	特殊
③	大ニードル砲台	1000	1000	10	—
	第二形態				
④	本体	100000	100000	200	—
⑤	全方位弾砲台	1000	1000	100	特殊
⑥	先端ツメ	1000	1000	15	—
⑦	ツメ根元	1000	1000	20	—
⑧	カスミズ・シード砲台	200	2000	20	特殊
⑨	3連砲台	200	2000	8	—
⑩	正面連射砲台	0	0	50	—

備考:
②ロケットオプション固定
⑤5wayオプション固定
⑧ホーミングオプション固定

	Name	Shot	Bomb	Hard	Item
	第一形態				
①	本体	10000	10000	20	—
	第二形態				
②	本体	10000	10000	20	—
	第三形態				
③	本体	50000	50000	20	—

カンタベリー

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	空A

マジョリカ

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	空A

備考:ボム判定で破壊しても5機ごとにアイテムが出現

ミラベラ

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	空A

鉄人ガーデニア

Shot	Bomb	Hard	Item
上半身			
300	3000	3	—
下半身			
200	2000	3	地上

ソーン

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
1000	1000	1	空A

武装列車ソーニィ・パス

Shot	Bomb	Hard	Item
先頭車両砲台			
10000	1000	6	地上
各種小砲台			
300	300	2	地上
破壊可能弾ガトリング			
1000	1000	2	地上
中央砲台			
500	500	2	地上
コンテナ			
100	10000	3	空B
ソーン射出ハッチ			
3000	3000	4	地上
備考:破壊するとボムアイテム(小)が4個出現			
特大砲台			
5000	5000	6	特殊
備考:ナパームオプション固定			

花霞固定用アーム

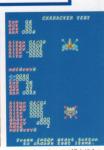
Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
3000	30000	8	—

カスミズ・シード

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	空A

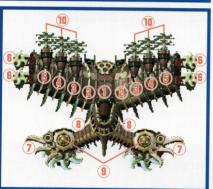
Column キャラクターテストに隠された、レアな画像を公開!!

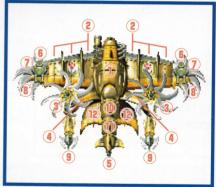
当データベースは、業務用『鋳薔薇』基板に搭載されたキャラクターテスト機能にて表示される数値を元に制作されている。このほか、キャラクターテストでは、ゲーム中に登場する各キャラクターのアニメーションパターンなども確認することが可能だ。ここでは、当データベースとは直接関係のない、キャラクターテストに収録されていた、レアな画像を紹介する。

確認し難いが、表示されているのは、ロケテストバージョンのエンディング画面だ。2005年AOUバージョンのエンディング画面(テキストちがい)も収録されている。

画面上部のキャラが『自機』で、下方が『敵機』となる。レバーを入力することでアニメパターンも確認できる。なお周りに表示された矢印は『当たり判定』のようだ。

世代とメーカーの壁を超えて、名作と呼ばれるシューティングゲームには、必ず登場するキャラクター、牛。当然のごとく『鋳薔薇』ステージ2にも出演している。

ステージ3に登場する鳥。 背景演出にも細かく、数段階にわたりアニメパターンが設定されている。初到達時に、ここでボンバーを撃った人は、かなりのマニアです。

Stage 4

	Name	Shot	Bomb	Hard	Item
①	本体	100000	100000	400	—
②	翼装甲(最内)	1000	1000	13	—
③	翼装甲(内)	1000	1000	12	—
④	翼装甲(外)	1000	1000	11	—
⑤	翼装甲(最外)	1000	1000	10	—
⑥	主翼ノコギリ	1000	10000	20	—
⑦	ツメ	×	5000	10	—
⑧	尾翼台座	×	5000	20	—
⑨	尾翼各種砲台	500	500	15	—
⑩	プロペラ砲台	30000	3000	20	—

備考:
②③④⑤7段階壊れる
⑦⑧ボム判定のみ破壊可能

	Name	Shot	Bomb	Hard	Item
①	本体	50000	50000	50	特殊
②	主翼パーツ	0	0	20	—
③	カッター	5000	50000	10	特殊
④	カッター根元パーツ	500	500	8	—
⑤	尾翼先端パーツ	5000	50000	30	—
⑥	主翼砲台	1000	1000	6	—
⑦	主翼砲台台座	10000	1000	8	—
⑧	主翼ツメ	2000	20000	20	—
⑨	触手砲台	1000	1000	20	—
⑩	尾部砲台(内)	1000	1000	15	特殊
⑪	尾部砲台(外)	1000	1000	10	特殊
⑫	尾翼パーツ	5000	5000	8	—

備考:
①翼部のパーツ(主翼パーツは除く)をすべて破壊してから本体を破壊すると1UPアイテムが出現
③勲章5個と5wayオプション固定
⑩⑪ホーミングオプション固定

カンタベリー

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	空A

ソーン

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
1000	1000	1	空A

ヘンデル

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	空A

ミラベラ

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	空A

ロココ

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	空A

シャスタズ・シード

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
5000	5000	3	—

駆逐艦(背景)

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
×	1000	2	—
備考:ボム判定のみ破壊可能			

重巡洋艦(背景)

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
×	3000	3	—
備考:ボム判定のみ破壊可能			

戦艦(背景)

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
×	5000	3	—
備考:ボム判定のみ破壊可能			

駆逐艦

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
10000	5000	6	空B
本体内部			
×	10000	3	—
備考:ボム判定のみ破壊可能			
エンジン			
×	5000	3	地上
備考:ボム判定のみ破壊可能			
砲台			
1000	1000	3	地上
ロケット砲			
1000	1000	4	地上

重巡洋艦

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
20000	10000	15	空B
カバー			
×	10000	5	—
備考:ボム判定のみ破壊可能			
プロペラ			
×	5000	3	—
備考:ボム判定のみ破壊可能			
エンジン			
×	5000	3	—
備考:ボム判定のみ破壊可能			
羽根			
×	5000	3	—
下部プロペラ			
×	5000	3	—
備考:ボム判定のみ破壊可能			
ロケット砲			
1000	1000	5	地上
砲台			
1000	1000	3	地上

戦艦

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
40000	20000	15	空B
カバー			
×	5000	15	—
備考:ボム判定のみ破壊可能			
エンジン			
×	5000	3	—
備考:ボム判定のみ破壊可能			
羽根			
×	5000	3	—
備考:ボム判定のみ破壊可能			
ロケット砲			
1000	1000	5	地上
小砲台			
1000	1000	3	地上
砲台			
1000	1000	4	地上
連結部			
1000	1000	5	特殊
備考:ロケットオプション固定			
下部パーツ			
×	5000	3	—
備考:ボム判定のみ破壊可能			

Column 鋳薔薇のハイスコア事情

アルカディア誌における2005年夏の初回集計時より、高スコアを狙えば狙うほど、運に左右される傾向が強いといわれていた『鋳薔薇』。しかしながら、発売より約一年経過した2006年現在、初回集計時の倍以上のスコア『3,000万点』が叩き出され、スコアラーの『やり込み』と『人間力』には、あらためて驚かされた。なお、この一年間でスコアが伸びた大きな要因を具体的にあげると、お茶まにあ-KMT氏が発見した『ステージ2ボス無敵撃ち込み点稼ぎ』と、同じく熊本勢による『より安定度の高いランク調整のパターンの構築』の2点だ。

Column 鋳薔薇のスコア限界点とは!?

結論から述べると『限界は無い』または 『未知数』といえるだろう。理論的には、ランクを上げ続けつつ勲章回収などの各ステージにおける全ての稼ぎを実行し、ラスボスまで到達したら、最終形態の波動ガン稼ぎで毎回『臨死』を決める、というプレイをすれば良いわけだ。(仮にこれを実現できれば、アバウトな計算で5千万点は軽く超える計算となる)さすがに、このようなプレイはあくまで卓上の理論なので、実現性は非常に薄いと思われるが、スコアラーたちの『やり込み』と『人間力』は我々の想像を超えた世界であることもまた事実。 禁断の『高ランクプレイ』を極める猛者が現れるのか? 今後に期待を寄せたい。

Stage 5

	Name	Shot	Bomb	Hard	Item
	第一形態				
①	本体	0	0	300	—
②	触手砲台	30000	30000	30	特殊
③	装飾パーツ	5000	50000	50	特殊
	第二形態				
④	本体	0	0	300	—
⑤	ツメ	2000	20000	20	—
⑥	装甲	3000	30000	30	—
	第三形態				
⑦	本体	100000	100000	250	—
⑧	左右砲台	10000	10000	10	特殊

備考:
②ロケットオプション固定
③勲章9個固定
⑧ナパームオプション固定

エクリプス

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	空A

カンタベリー

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	空A

ヘンデル

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	空A

ミラベラ

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	空A

ルセッタ

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	空A

リリベット

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	特殊
備考:勲章固定			

ローズ・ガーデンズ

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
500	5000	2	特殊
備考:ボム判定で破壊するとボムアイテム(小)が出現			

ハッチ

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
×	10000	8	—
備考:ボム判定のみ破壊可能			

レースズ・シード

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	200	1	—

鉄人ガーデニア

Shot	Bomb	Hard	Item
上半身			
300	3000	3	—
下半身			
200	2000	3	地上

ルグル

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	3	地上
砲台(小)			
100	100	2	—

マリネット

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	2	地上
砲台(小)			
100	100	2	—

タランガ

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
500	5000	3	地上
砲台(中)			
100	100	2	—

フリージア

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
500	5000	3	地上
砲台(中)			
100	100	2	—

中型戦車ラビングタッチ

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
1000	1000	10	特殊
備考:車輪を破壊した数だけ本体破壊時に勲章が出現。車輪をすべて破壊した後に本体を破壊するとボムアイテム(大)が出現。動きが止まった後中型戦車に追突されると、勲章が噴出する			
車輪			
5000	5000	5	—
備考:2個破壊すると動きが止まる			
開閉砲台			
1000	1000	4	—
砲台(小)			
100	100	3	—
砲台(大)台座			
1000	1000	8	—
砲台(大)砲塔			
500	500	6	—

アビゲイル

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
10000	10000	12	空B
装甲			
1000	1000	8	—
プロペラ			
1000	1000	5	—
極小砲台			
1000	10000	5	—
主砲			
3000	30000	10	特殊
備考:5wayオプション固定			

砲台工場No.1

Shot	Bomb	Hard	Item
根元			
2000	2000	10	特殊
備考:ロケットオプション固定			
先端			
3000	3000	6	特殊
備考:ロケットオプション固定			

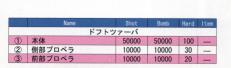
砲台(小)各種

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
100	100	2	—

Stage 6

stage6 ボス
アンブリッジ・ローズ

stage6 真ボス
テレサ・ローズ

	Name	Shot	Bomb	Hard	Item
	アンブリッジ・ローズ				
①	本体	0	0	―	―
②	花びら	10000	10000	50	―
③	外部花びら砲台	1000	1000	30	―
④	破壊可能弾砲台	20000	20000	50	―
⑤	内部花びら砲台	30000	30000	50	―

	Name	Shot	Bomb	Hard	Item
	テレサ・ローズ				
①	本体	300000	300000	300	―

stage6 中ボス
ドフトツァーバ

	Name	Shot	Bomb	Hard	Item
	ドフトツァーバ				
①	本体	50000	50000	100	―
②	側部プロペラ	10000	10000	30	―
③	前部プロペラ	10000	10000	20	―

エクリプス

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	空A

ソーン

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
1000	1000	1	空A

モリノー

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	空A

ルセッタ

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	空A

マジョリカ

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	1	空A

備考:ボム判定で破壊しても5機ごとにアイテムが出現

ローズ・ガーデンズ

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
500	5000	2	特殊

備考:ボム判定で破壊するとボムアイテム(小)が出現

花時計の針の軸

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
×	500	1	—

備考:ボム判定のみ破壊可能。破壊後ソーンが大量に出現

石像

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
1000	10000	20	特殊

備考:ボム判定で破壊するとオプションアイテムがランダムで出現

シャッター

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
×	10000	3	—

備考:ボム判定のみ破壊可能

鉄人ガーデニア

Shot	Bomb	Hard	Item
上半身			
300	3000	3	—
下半身			
200	2000	3	地上

ルグル

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	3	地上
砲台(小)			
100	100	2	—

マリネット

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
200	2000	2	地上
砲台(小)			
100	100	2	—

タランガ

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
500	5000	3	地上
砲台(中)			
100	100	2	—

中型戦車グラミスキャッスル

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
1000	1000	8	特殊
備考:車輪を破壊した数だけ本体破壊時に勲章が出現。車輪をすべて破壊した後に本体を破壊するとボムアイテム(大)が出現。動きが止まった後中型戦車に追突されると、勲章が噴出する			
車輪			
5000	5000	5	—
備考:2個破壊すると動きが止まる			
主砲			
1000	1000	3	—
砲台(小)			
100	100	2	—

中型戦車セントセシリア

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
1000	10000	3	特殊
備考:全方向砲台破壊後に本体を破壊すると5wayオプションが出現			
本体カバー			
1000	10000	3	—
全方向砲台			
2000	2000	4	—
砲台(小)			
100	100	2	—

フリージア

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
500	5000	3	地上
砲台(中)			
100	100	2	—

砲台(大)各種

Shot	Bomb	Hard	Item
台座			
1000	1000	7	特殊
備考:砲塔をすべて破壊後に台座を破壊すると勲章が出現。砲塔片方を破壊後に台座を破壊すると、ガトリングオプションが出現。バーナー砲のみバーナーオプションが出現			
砲塔			
500	500	5	—
備考:バーナー砲砲塔のみHard 7			

ローズ・バド

Shot	Bomb	Hard	Item
本体			
100	1000	2	空A

砲台・土台の組み合わせについて

本作には、砲台と本体が分かれている地上敵機が多く、その組み合わせもランダムで変化する。搭載される可能性のある組み合わせをここにまとめたので、攻略の際の参考にしてほしい。

なお、地面に直接配置されている砲台（土台がないもの）には、すべての種類の砲台が搭載される可能性がある。

砲台(小)が搭載されるグループ

Shot	Bomb	Hard
砲台(小)各種		
100	100	2

砲台(中)が搭載されるグループ

Shot	Bomb	Hard
砲台(中)各種		
100	100	2

砲台(大)が搭載されるグループ

Shot	Bomb	Hard
砲台(大)台座		
1000	1000	7
備考:中型戦車ラビングタッチに搭載時のみ、Hard 8		
砲台(大)砲塔		
500	500	5
備考:バーナー砲塔のみHard 7。バーナー砲台が中型戦車ラビングタッチに搭載時のみ、Hard 10。バーナー砲台が中型戦車ランブリングレクターに搭載時のみ、Hard 5		

設定資料
Setting Data
モノクロイラスト

キャラクターラフ

ローズ・ガーデン
前
よこ
鋳薔薇 王女 メイディ 衣装作成参考①
後
上半身構成イメージ
頭
バラとリボンのでっかいコサージュ
右の髪をしばってからコサージュをつけて完成
足
リボンで後ろに止めて完成！
王女メイディ衣装作成参考②

キャラクターラフ

キャラクターラフ

キャラクターラフ

ローズ・ガーデン

キャラクターラフ

キャラクターラフ

ローズ・ガーデン

キャラクターラフ

キャラクターラフ

ローズ・ガーデン

キャラクターラフ

キャラクターラフ

ネゴシエーター

Auvare

2p. セメダイン

キャラクターラフ

キャラクターラフ

未使用キャラクター

ポスターラフ

ポスターラフ

ポスターラフ

鋳薔薇ポスターラフ案の

イメージラフ

イメージラフ

自機ラフ

自機ラフ

敵機ラフ

敵機ラフ

敵機ラフ

敵機ラフ

お茶まにあ-KMT 鋳薔薇 1P ハーダーモード 担当

皆さん、この度はDVDを購入していただいてありがとうございます。

今回のプレイ内容ですが、ノーマルの方は、正直、納得いくものではないです（こんなこと、言っちゃっていいのかな？）。やはり、ラスボスがイマイチだったのが悔やまれます。

ハーダーの方は、本格的にやり始めたのが、スコアが出た1週間前くらいだったんで、まだまだ伸ばせる筈です。もうちょっとやりこみたかったんですが、ノーマルの方に時間を回したんで、あまりやり込めませんでした。

収録ですが、これが本当に大変でした。何と言うか、精神的に疲れ果ててしまいました。捨てゲーもいつもより増えましたし、イライラしながらやったりもしてて、「もう、鋳薔薇やりたくないっ!!」って思ったこともしばしば。ゲーセンに、自分の怒号が飛び交ったりもして、隣でやってたY.Sさんなんかにも、随分迷惑かけちゃいました（笑）。ってこんなこと書いちゃって良いのかな？？（笑）。まぁ、ともかく、ゲームは、楽しんでやるものだって、改めて思いましたね。

最後に、鋳薔薇はこれからはぼちぼちやっていこうかと。ハーダーやエクステンデッドも、もっとやってみたいですしね。ノーマルは3000万を目標に頑張って行きたいと思います。

ではでは。

Y.S.333 鋳薔薇 2P 担当

鋳薔薇が稼動開始したのが、去年の6月でしたっけね。

鋳薔薇稼動当初は、実はあんまりやってないんですよ。あの頃は、ガレッガに夢中だったし、KMTさんが全1取りそうな勢いでスコア伸ばしてたから、邪魔しちゃ悪いなーと思って遠くから温かく見守ってました。

で、まぁ見てるうちに面白そうだなって思って始めたら速攻でハマりましたね。同じ店同じ1P機体で一緒にあーでもないこーでもない言いながらやってました。途中いろんなことがあり2P機体に移り、そして運良く全1を取ることができ、某DVDプレイヤーからINHさんからDVD出すかも？　って話を聞いたのが、11月東京遠征中のときでした。

雑誌だと数字しか残らない。しかしDVDには映像が残る！　こんなチャンスもう二度とないでしょう（笑）。

正式にINHさんから依頼されたのは少しあとですけど、迷わずOKの返事送りました。

収録始まったのが2月頃だっただろうか、当初の締め切りが4月か5月頃と言われてました。与えられた期間は2～3ヶ月。

最初はスコア出なかったらどうしようっていう焦りがあり、とにかく早く繋げたい！　完璧に繋げたい！　って気持ちが強かった。

ステージ1で5万でも落ちたらステゲー。勲章落ちたらステゲー。稼ぎひとつミスったらステゲー。妥協一切無しでプレイ。ステゲーが急増。一気に調子を崩しました。

それまで順調に伸ばしてたスコア更新もパッタリ止まって、不安だけが増していきましたね。

やっとで撮れた保険の2600万プレイもINHさんに送ったら、「画像明るすぎますね。ちょっと機材の調整して頂けますか？」
って言われるし（笑）。

えええええ!!　収録直後に明るすぎるって言ったら、「こちらで調整できるから問題ありません！」って言ったじゃないか、坂●さん!!!!と叫びながらも、え？　じゃ、その保険用のテープどうなるの??　このままスコア出なかったら、明るい画像がDVDになっちゃうのか!?それでいいのか？　いや、いいはずがない。この瞬間自分の中で保険テープは無くなった。それが4月頭の出来事でした。

少々バテてたので、それからはある程度妥協して卒なくまとめる作戦に入りました。それが

功を奏したのか、すぐに自己ベストを更新。すぐINHさんに送ったら問題ないとのことだったので、やっと安心。私はそこで燃え尽きてしまいました。

納得いくスコアが出せなかったのが残念です。では、なぜ納得いくスコアが出せなかったのか？　それは、繋げることしか頭になかったからかもしれません。

まず、パターンを作って練習して、そして最後に繋げに入る。いきなり繋げに入ったんじゃ～、繋がるはずがありません。これが敗因ですね。

スコアは納得いくものではないけど、でも、卒なくまとめたし、攻略DVDにふさわしい映像は撮れてますので、是非見て、そして参考にしていただけるとうれしいです！

最後にオーディオコメンタリーで言い忘れたことをひとつ。

ステージ6の花時計右側の石像にぎりぎり当たるぐらいの位置に波動ガンを撃てば、運が良ければザコも絡んで90万以上稼ぐことも可能です！　2P機体でそれをやるとそのあと地獄を見ることになりますけど、是非お試しあれ！

解説君RAM

鋳薔薇 黒 ブラックレーベル 担当

オーディオコメンタリー、自分で聞いてみたら声が聞き取りにくいですねぇ。何言ってるかわからないところとかあります。すみません。何しろリハーサルもなしに一発テイクだったもので、あたふたしています。解説君の名が聞いてあきれますね。

実はテレサ戦、最後の最後で勲章を落としています。あれで最後死んでいたら水の泡でした。死んでランク落ちてたら、100点勲章ではランクが戻らなくて敵弾がスカスカになってしまい、薔薇が出ません。実際かなり危なかったです。もう駄目だ、死んだーと思った瞬間倒していました。今までに「やった！もう勝った」と思ってからずるずる延びて、結局ゲームオーバーという逆のパターンを何度も経験していたので、必死でした。戦ってる最中はスコアなんか見てる余裕はなかったんですけど、倒して見てみたら2億まであと少し。一番最後の薔薇を取りながら「2億行け！来い！出ろ！」と心の中で叫んでいました。そして終わってみたら、うわぁあああああん、もう少し。ていうか最後の薔薇安すぎ（笑）。自己ベスト出て嬉しいけど寸止めで苦笑い。ということで、2億点出てたらかっこよかったんですけど、すごい寸止めです。

こうして見てみるとだいぶ失敗しているので、もっと簡単に出ててもいいはずなんですけどね。一番の失敗はステージ3ボスでかすりを切らしてしまったことですね。ボスの体力が少なかったので、破壊したくなくてショットを撃ちしぶってしまい、かすりを切らしてしまいました。とにかくステージ3は大失敗でした。ほかにも勲章を落としたし、オプションコンプリートできなかったし。この中のどれかひとつでも失敗がなかったら、出ていたかと思うと残念でなりません。（ステージ4中ボスはあれでよかったかも知れません。離れて行くときより、寄って来るときのほうが高い？　必ずしも遠くにいるときが高いわけではなさそう。）こんなに惜しいんだからもう出るだろと思い、まだ頑張ったんですが結局出ませんでした。orz　2億点の大台への切符は残しておいたので、あとはご自分で狙ってみてください！　とか言ってみたりして。完全に言い訳です。うぼぁああ。

スペシャルサンクス

某巨大掲示板でステージ2ボス第三形態の三角弾稼ぎを晒してくれた人
　これをやってみてこのゲームの一番大事なルールを初めて理解しました。

某巨大掲示板でステージ5ボス第二形態の安地稼ぎを晒してくれた人
　とてもおいしい情報でした。

NMTさん
　自分はかすりの猶予時間はランクが低いと短いと思っていたので、ランクを上げないとステージ2ボス第三形態と第四形態は絶対につながらないと思っていました。なので真空波動ガンを思いついたんです。脳内で思いついたことを何度かやってみて、実際にできることが判明したときは、自分でも「うぉおおすげぇつながった！」とびびりました。しかし、その頃まだ黒薔薇はビデオ撮りできなかったので、失敗ばかりで簡単につなぐことはできませんでした。そしてビデオ撮りもコンバーター等の機材が足らなくてあきらめていました。でもNMTさんが「俺の持ってる余ってるやつでできるかも知れん、俺に任せろ！」と頑張ってくれたんです。そしてコンバーターにコンバーターかますなどの荒業で、ビデオ撮りをできるようにしてくれたのです。そのおかげで真空波動ガンの安定度と完成度を上げることができ、また、神不在だったこともあり、初回全一を獲ることができました。また、NMTさんはINHの鋳薔薇DVDプレイヤーだったため、黒薔薇（『鋳薔薇黒ブラックレーベル』）収録の話の引き金になってくれました。さらに収録用にDVカメラも貸していただきました。

KHDさん
　チャットでステージ2ボス第三形態と第四形態はつながるよとだけ教えて、真空波動ガンを教えしぶった結果、KHDさんは素でつなぐ方法を開発してしまった。自分はランクが低くては倍率は高くならないと思っていたのですが、KHDさんが名古屋に来たとき、素でつないで第四形態を破壊するのを見せてもらって、ランクが低くてもカウンタが高ければ高倍率がかかる、かすりの猶予時間はランクに関係ないことが初めてわかりました。このときは第四形態につないだあと、波動ガンは撃っていなかったので「高倍率はかかっているけど、結局ランクを上げないと弾数が少ないから波動ガン撃たなきゃいかんねぇ」などと二人で考え込んでいたのを覚えています。KHDさんが帰ったあと、ずっと真空波動ガンでやっていましたが、収録最終日直前に素でつないでから波動ガンを撃つパターンを作りました。アウトテイクに収録されている真空波動ガンは第三形態で800万も入っていますが、あれは今までで一番よかったときのやつで、実際は平均500万くらいしか入りません。この新しいパターンでは第三形態で1000万は安定して入るので平均500万ほどは高いです。ステージ6の石像が持ってないオプションをくれることもKHDさんが教えてくれました。

しもしもさん
　しもしもさんのプレーは細かいところでだいぶ参考にさせてもらっています。ステージ1道中のかすり方は参考にさせてもらいました。おかげでステージ1道中のスコアが数百万アップしました。ステージ2ボス第三形態でガトリングを使用するのもしもしもさんのアイデアです。これも地味に効いてます。ステージ4ボスのかすり方も参考にさせてもらいました。おかげでここでも数百万アップ。あとのパターンはめちゃくちゃかっこいいけど、スリリング過ぎて俺には到底真似できません（笑）。全部決めてNくらい出しちゃって下さい！　ステージ1ボスのかすり方はできそうだったから真似してみたんですけど、うまくできません。orz　なんであんなにカウンタ上がるんですか？　今度あったとき教えてください。3回目の集計では億単位のゲームで4万4000点ほどの差で負けたのは、あまりにも接戦で鳥肌が立ちました。その前もかなり競っていたようです。初回とクローズアップは頂いた！　あとは頼んだぜっ。よろしく。

GAMEBOXQ2さん
　黒薔薇を入れてくれた！　正直、無印（『鋳薔薇』）の稼動状況見てたら黒薔薇は入るとは思えなかったし、あまり黒薔薇自体にもそんなに期待していなかったんですけど、まさかこんなことになるとは思ってもみませんでした。一時期は無印、黒薔薇、桃（『ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～』）、の鋳薔薇3部作が全稼動というイバラヘブンとなっていました（笑）。現在（06/07/05）では無印は倉庫でお休み中？　CAVEの新作はほぼ必ずと言っていいほど入れてくれる、CAVEファンとしてはありがたーい存在。

みなさん、本当にありがとうございます。

ステージ2ボス第三形態と第四形態でのつなぎ補足
　第四形態に入ったときにボスが一番右にいる状態では、画面右端で波動ガンを発射しても車輪を壊してしまうので、ボスが左に動き始めてから第三形態を破壊。第四形態起動直後、右の豆砲台のピンク弾でかすりをつなぐ。つながったらすぐに右下に移動。波動ガンを車輪に当てないように車輪の外側に出てから敵弾に波動ガン発射。勲章回収ランクMAX。ロケットに装備変更して2～3発、車輪を貫通して本体へ攻撃。（1回目の戦車モードでは倒せないので、2回目で倒せるようにダメージを与える。）車輪を壊さないようにかすりをつなぐ。ブルドーザーモードでブルドーザー部分のパーツを壊さないように。壊すと戦車モードに戻ったときにブルドーザーモードの攻撃も混じります。混じらなくても限界まで弾は撃たれているので危なくなるだけです。戦車モードに戻る頃にはボス中心より左側にいると主砲を避けなくて済むので安全。あとはコンコンして倒すだけ。かなり下で倒しても1300万ほど入ります。
　実は本編で収録されているプレーは、初めてこのパターンがきっちり成功したときのものなのです。この時点で自己ベストより100万点高かったので気合が入ったんだと思います。でも本当は真空波動ガンの方が見た目もカッコいいし、このパターンは完成しても内緒にしとこうかと思ってたりもしたんですが、2億寸止めだったけど大幅更新しちゃったし、まあいいや（笑）。

真空波動ガン
　思いついたときは、そんなふうには呼んでいませんでした。簡単に説明すると、薔薇出す前に波動ガンで勲章出しておいて、薔薇出して取った後に出しておいた勲章を取ることでかすりをつなぐ、ということなんです。ステージ2ボスでやるのを目的に考えたんですが、実際やってみてできたときに、これはほかの場所でもいけるかもわからん、と思いました。そして、これが真の波動ガンの使い方だったんだと思い真空波動ガンと名付けました。真空の真は真の波動ガンという意味ですが、空はなんなんでしょう（笑）。でも実際はほかの場所ではあんまり使えなさそうだったです。やるならステージ1道中かなぁ。まさか自分が勝手に名付けた真空波動ガンをダインの中の人が言ってくれるだなんて、感激！

オーディオコメンタリー補足（時系列）
　倍率計算は一発だけ敵弾を薔薇にして取ったときに入った点数を見て割り出しました。ボス撃破時など、もう撃ち込み点が入らないような場所では薔薇を取る前と取ったあとの点数の差を、この計算で割ると必ず割り切れます。画面に表示されている敵弾の上限が250発前後、というのは計算上それだけ表示されているだろうと言うことであって、実際には数えていないです。
　ステージ2道中2台目の中型戦車は中心あたりに波動ガンが当たってると大ボムを出します。
　ステージ2道中最後の砲台群は左の砲台は壊れ方によっては青い弾を撃ってきます。それ撃ってきたら、安地じゃなくなります。ただ……で話が変わっていますが、このことを言おうとしていました。
　ステージ2ボス第三形態の先端部分の砲台2個は同時に壊さないと、三角弾が交互に来るようになってしまうので、展開オーラで同時に壊しています。某巨大掲示板より。
　波動ガンは発射ではかすりは切れないというのをテレサ戦で言っていますが、ステージ2ボス第三形態第四形態つなぎで言うべきでした。ほかのことしゃべってて時間がなくて言えませんでした。
　潰すときは画面の端だと画面端で跳ね返るので、オプションを回収しやすいです。
　落とした勲章は取れてたと言ってますが、もう勲章ないと思って潰しに行ってるところで出てるから、あれ落としてるのはしょうがないかなぁ。即座に潰しに行くのやめてショット撃ってちょっとだけ粘れば、取れないこともなかったとは思いますけど……俺、反応遅っ！
　このプレーはINHの方達が打ち合わせでQ2へ来ていたときに撮れたので、そのままテープを渡してしまったんです。そしてオーディオコメンタリーの日に初めて見ました。この前にもスコア更新するたびに何本か送っていたんですが、それらは自分のPCに落としてから送っていたので、何度もチェックしていました。
　坂本さんは無敵エフェクトと言ってしまっていますが、無敵ではないです（笑）。超攻撃力を与えられるオーラが発生して敵弾は消去しますが、空中判定の敵でこのオーラで倒せない敵には激突死します。
　オプション横向けてっていうのはステージ4中ボスでの話です。敵をロックするのであって、横には向きません。ステージ4中ボスは横にいるので横に向きます。
　ステージ4ボスは第一形態中または第二形態中に脚を両方もぐと、第二形態を強制的にスキップしてバーナー攻撃無しで体当たりになり、第三形態になります。
　ステージ5やステージ6で出てくる兵隊はオプションコンプリートしていると、ボムチップを出します。ステージ5でボムチップが少ないと言っているのはコンプリートしていないので、兵隊からボムチップ出ないぶん、少ないという意味です。
　第一形態の安地は、動かなかったらというのは、当たり前ですが狙いが固定されてからの話です。
　途中でほかのこと言い出しちゃってますが、第二形態へ体力を温存するのは、第二形態でかすれる回数を増やすためです。
　ステージ2ボス第二形態の安地の話ですけど、もともと第一形態を右上で弾を撃っていないタイミングで壊して、第二形態にランクを維持して持って行き、無理やり正面に行ってかすって倒すなんて馬鹿なことをしていました。でもこれではあまりにも危険なので死んでしまいます。成功したとしても、たいしてカウンタも上がっていないので（当時はそれでも200万から300万は入ったので嬉しかったですけど。）おいしくないです。なんとかならないものかと。そこでステージ5ボスに安地があったんだからほかにもあったりして、と思って捨てゲーのときに放置してみたのでした。
　ステージ5ボス第二形態は7回は回せないとか言ってますけど、正直確信はないです。7回チャレンジしたことあったんですが、確か時間切れで駄目だったと思うんですけど、ちゃんと覚えていません。自分の場合ボスの体力がぎりぎりのこともあって6回しかやってないってのもあります。
　言い忘れたのですが、ステージ6最初の砲台群は左からコンコンで比較的安全。
　あう。石像の数は7個じゃなくて6個です。うそ言いました。ごめんなさい。解説君失格。orz
　すべてのボス戦ではボスのパーツを壊すと、ランクの上がり方は違いますけど、ランクが上がります。ローズは特に上がります。
　ローズで1upするのを前提になら、パーツを壊す前に死んでもいいです。最初のかすり点減りますけど。
　おいしい弾待ちのとき単発が利く、また破壊可能弾に押されにくく、それをさばいている間本体へのダメージも与えにくい5wayで戦います。破壊可能弾には押されにくいですけど、余裕こいて止まってると圧殺されます。適度に動いてさばいてください。
　見た感じ……で話変わっちゃってるところは、そんなに弾濃くないですよね、が心の中であとに続いています。あの弾幕は弾切れもしてるし、何層にも重なっているんでしょうか？　教えて君判定も持っています。
　自機の方の当たり判定がとか言ってますが、弾の方の当たり判定かもしれません。勝手なこと言いまくってるなぁ。おい。
　勲章はスコアの比重が低いからコンプリートはそこまで重要じゃないとか、どこかで言ってましたけど……コンプリートしてれば2億出てたよ。orz

そんなことより！　シャスタの中の人が俺のスコアネームをシャウトしてるよっ。たまらん気絶しそう……

最後になりますが、とにかく今まで全一など獲ったことなかった私が、CAVEファンとしてCAVEのゲームで初の全一を獲れたということを本当に嬉しく思います。一人でも神がいたら絶対に無理だったでしょう。（でも神がプレーしたらどこまで出るのかもとても気になります。）また、このようなDVDの製作にいきなり関われてしまったのは、驚きです。見てくれた人たちには、寸止めで本当に申し訳なく思います。ごめんなさい。

ちょっとここで話がそれますが、自分はいつ完成するのか？、また果たして完成するのかどうか？　もわからないんですけど、STGゲーム（仮称スコアリオン）を作る予定なので、もし完成したら遊んでやってください。それではみなさん、またどこかのゲームセンターでお会いしましょう。

ごきげんよう。ゴンブリイドッ!!

INDV-0111

the lunatic
鋳薔薇 I BA RA

順不同・敬称略

著作・監修
株式会社ケイブ

企画・製作
株式会社INH

プロデューサー
池田 稔

ディレクター
赤坂 幸太郎

シューター
お茶まにあ-KMT
Y.S.333
解説君RAM

デザイナー
関根 均（有限会社ジー）
石川 由紀子
金井 敬

映像編集
川島 裕二

オーサリング
NSA株式会社

サウンドトラック製作
上村 建也
WASi303
長崎 繁
九十九百太郎
Xacs石川
椎名 治美
A´
なみへい
西見 健悟
ねこまた

オーディオコメンタリー出演
若林 明（株式会社ケイブ）
森 麻衣子（株式会社ケイブ）

冊子執筆・編集
坂本 成器
池端 洋輔（NO AIR）

スーパーバイザー
高野 健一（株式会社ケイブ）
富沢 敏明（株式会社ケイブ）

製作協力
株式会社セガ
クラブセガ新宿西口
ゲームプラザショールーム
GAME BOX-Q2
マックジャパン
北条 大悟
小島 真志
太菱
NMT8.2i
加藤 義文（有限会社README）
関川 誠（日立ハンダ付け工場勤務）
スタジオリボレ
BEATNIC80

印刷
アクシング

プレス
KFビジネスサプライ株式会社

■商品不良に関するお問い合わせは、下記のメールアドレス
またはユーザーサポートにてお問い合わせください。
なお、ゲームの攻略や内容に関するお問い合わせはご容赦ください。
info@inhgroup.com
株式会社INH ユーザーサポート
03-3619-9303 ［営業時間］月曜日～金曜日（祝日を除く）12:00～17:00

発行所／株式会社INH 〒131-0043 東京都墨田区立花1丁目23番地5-115号 03-3619-9303（代表）
http://www.inhgroup.com/

INSANITY DVD THE LUNATIC

IBARA

cave NIH Insanity Naked Hunter